
OK PC
995 ptas.
revista de videojuegos de PC
Año IV • Nº 43
Cómo llegar al final de:
SPACE QUEST 6
MYST
In the First Degree
Bermuda Syndrome
Quest for Fame
Frankenstein
Top Gun
Grand Prix II
Rayman
Stone Keep
CONGO
MP
8 414090 201261 00043



NUESTRA PORTADA

Realizado a partir de un impresionante filme de aventuras, Congo, una apasionante aventura gráfica tiene la suficiente calidad y aliciente como para que pase a ocupar nuestro puesto de mejor juego del mes.

LA HISTORIA INTERMINABLE

Unos días atrás estuve buscando en un comercio especializado un juego para regalar a un amigo. Quería que fuese reciente, espectacular, divertido, barato por supuesto, que funcionase bien en su PC y que el argumento tuviera que ver algo con él. El juego debería ser una aventura del espacio, pero no al estilo arcade; un poco de estrategia, sin grandes comeduras de coco; que le durase mucho tiempo. Por último, tenía ser una mezcla de la Guerra de las Galaxias, Star Trek, Galáctica y E.T.

Lo difícil no fue hallarlo, sino elegir entre los 10 que encontré y que se ajustaban perfectamente al "hipotético" juego que buscaba. Además para liarme un poco más había elaborado una lista de 15 juegos de este tipo, con los aparecidos en los 10 últimos OK PC.

Allí estaba yo solo frente a una estantería repleta de juegos, el listado de posibles candidatos y una dependienta que empezaba a mirarme con mala cara tras 30 minutos de indecisión y haber desordenado toda la sección de juegos del espacio. Al final opté por la solución más rápida: miré las "pelas" que llevaba el bolsillo y elegí aquel que costaba justamente eso.

¿Nadie ha pensado nunca el motivo de que todos los meses broten cientos y cientos de juegos? ¿Es que los programadores de videojuegos no descansan? No es que me queje, todo lo contrario, cuantos más juegos mejor, más variedad y originalidad. Pero lanzar casi 100 títulos el pasado mes de diciembre me parece excesivo, ya que en España sólo hay 30.000 posibles compradores.

Esta relación resulta aun mucho más extraña si se compara con el sector del cine, donde se lanzaron en ese mismo mes sólo unas 20 nuevas películas para un público seguro de al menos un millón de personas en el mismo país.

¿Quién tiene la culpa de esto? Como siempre debemos echársela a los programadores de juegos. A estos chicos que tienen la mente llena de marcianos, no se les ocurre otra cosa que hacer juegos lo más rápido posible para vender (no a nosotros, sino a las distribuidoras) sus productos. ¿Y por qué trabajan tan rápido? Porque al existir muchos programadores que también hacen juegos, tienen que vender muchos juegos al año para poder comer, ya que cada vez se venden en la calle a menos precio.

Esto ocasiona que las distribuidoras, que casi parecen organizaciones sin ánimo de lucro, saturadas de juegos, bajen el precio de venta de los juegos para que éstos se vendan, los programadores sigan trabajando y nosotros, los que jugamos, no nos aburramos ni un sólo minuto. ¿Está claro?

Director: Miguel Angel Alcalde.
Redactor Jefe: Enrique Maldonado Rollizo.
Redactores: Carlos F. Mateos y Angel Francisco Jiménez.
Colaboradores: José Villalba Medina, Julián Pérez, Fernando Pertierra, Carlos Arias, "Alan Wilder", "Gengis Khan", "Athenea" y Luis Gallego.
Diseño: Luis de Miguel, Estudio.
Publicidad: Comercial de Medios de Comunicación, S.L. C/ Francisco de Rojas 5, 4ª oficina 1. 28010 Madrid. Tels.: (91)447 55 53/59 62. Fax: (91)447 67 70.
Director comercial: Miguel Bendito.
Directora de publicidad: Esther Lobo.
Delegación Barcelona: Isidro Iglesias. C/. Casanova 36, 4º-3ª. 08011 Barcelona. Tel: (93)451 89 07. Fax (93) 451 83 23.
Es una publicación de:

Gerente general: Eusebio San Martín Muñoz.



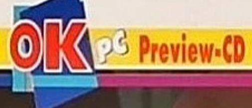
Director editorial y producción: Gregorio Goñi.
Jefe de distribución: Jaime Bouhaben.
Redacción, administración y suscripciones: C/ Alberto Alcocer, 5, 1º dcha. Tel.: (91) 350 52 14 - Fax: (91) 350 60 02
Fotomecánica: Fototrama
Imprime: Rivadeneyra.
Depósito Legal: M-24602-92 Printed in Spain II-96.
Distribuye: COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Tel.: (93) 680 03 60.

Distribución en América: Iberoamericana Ediciones S.A. C/Libertad Nº517 Santiago (Chile). Tfno: (562) 681 82 40, Fax (562) 681 10 12
Importador exclusivo para Mexico: C.A.D.E., S.A. de C.V. C/Castilla Nº266. D.P.:03400 México D.F. Tfno: (525) 696 27 37
Canarias, Ceuta y Melilla 875 Ptas.

SUMARIO

SOLUCIONES MULTIMEDIA

Durante este mes y los venideros, vamos a incluir un Tricks & Tracks en nuestros CD-ROM con videos que te ayudarán a superar las zonas más complicadas de los juegos que se te resisten, los momentos más importantes de las aventuras y, en definitiva, todo aquello que creemos que puede significar una dificultad mayor a la normal. Todo esto, además de la solución de siempre que aparecerá con todo lujo de detalles en nuestras páginas interiores. ¿Qué más se puede pedir?



Pág. 23



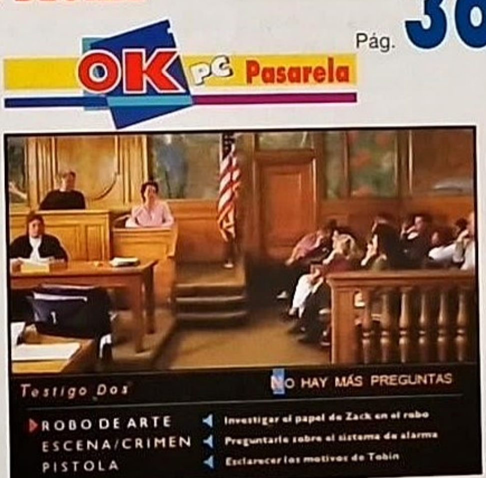
THE 11TH. HOUR

Los enigmas de la mansión del juguetero vuelven a poner a prueba nuestro ingenio en una aventura que podrá significar nuestra salvación o la más cruel de las muertes a manos de Stauf.

IN THE 1ST. DEGREE

Pág. 36

OK PC Pasarela



Aprende a actuar como un fiscal de distrito en uno de los casos más espeluznantes de la época actual. ¿Serás tan eficaz como Perry Mason?

EN ESTE NUMERO



FLASHES

■ **Electronic Arts**, entre otros, va a ser el encargado de distribuir *Speed Haste* en el extranjero, teniendo previstas unas ventas que oscilaran entre las 150.000 y las 200.000 unidades.

■ La empresa Media Design Interactive ha sido adquirida por el grupo U.S. Multimedia.

■ La nueva edición de la feria del software lúdico londinense E.C.T.S. está pensado que se celebre entre los días 14 al 16 de abril de 1996, teniendo como sede el Grand Hall.

GANADORES DEL CONCURSO *1944 ACROSS THE RHINE*

PRIMER PREMIO:

RAUL MOLINA MARTIN	(MADRID)

PREMIOS FINALISTAS:

JUAN CARLOS RAMOS PEREZ	(GUIPUZCOA)
CARLES DOMENECH RODRIGUEZ	(GIRONA)
ALVARO BREA URSA	(MADRID)
GREGORIO PEREZ RENEDO	(MELILLA)
JUANA BELIJAR NAVARRO	(ALICANTE)

PREMIOS DE CONSOLACION:

CARLOS DAVID CAMARA AIZCORBES	(GRANADA)
FRANCISCO LOPEZ MANSO	(BARNA)
OSCAR GALAN SILES	(MALAGA)
JESUS PEREZ HERRERO	(PALENCIA)
RAMIRO JOSE MARTINEZ VIEIRA	(A CORUÑA)
SAUL GARCIA SANTAMARIA	(VALLADOLID)
JUAN DARIO RUIZ LUJAN	(MADRID)
JUAN JOSE OLIVARES JIMENEZ	(LAS PALMAS)
JOSEP TREVIÑO ESCOLA	(BARNA)
JUAN FRANCISCO FERNANDEZ CARRION	(ALMERIA)

IMPRESIONES ECOLOGICAS

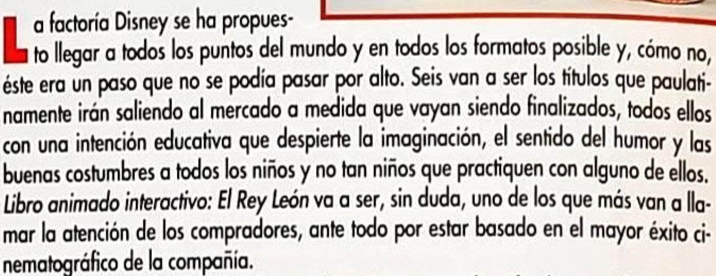
La empresa barcelonesa Pelikan Hardcopy acaba de finalizar el proceso de creación de un toner para impresoras láser totalmente ecológico y además de larga duración.



Con un sistema de trabajo basado en la recuperación, se consigue hasta un 50% de ahorro a la hora de imprimir, lo que quiere decir que de 4.000 páginas de vida que tenía un toner normal, se ha pasado a 8.000, lo que significa un ahorro considerable de dinero. Ya se han creado los modelos para todos los modelos de impresoras más conocidos.

Los precios van a oscilar desde 12.850 ptas., para Laserjet II / III y de 25.000 ptas. para Laserjet 4.

EL REY LEON EN TU ORDENADOR



La factoría Disney se ha propuesto llegar a todos los puntos del mundo y en todos los formatos posible y, cómo no, éste era un paso que no se podía pasar por alto. Seis van a ser los títulos que paulatinamente irán saliendo al mercado a medida que vayan siendo finalizados, todos ellos con una intención educativa que despierte la imaginación, el sentido del humor y las buenas costumbres a todos los niños y no tan niños que practiquen con alguno de ellos.

Libro animado interactivo: El Rey León va a ser, sin duda, uno de los que más van a llamar la atención de los compradores, ante todo por estar basado en el mayor éxito cinematográfico de la compañía.

Taller de juegos: Aladdin, que ofrece mil y un juegos con el trasfondo oriental de la película, incluso ofreciendo escenas de la misma película.

Estudio gráfico: El Rey León, también basado en las aventuras de Simba. Con él, el niño va a poder despertar sus habilidades gráficas, dibujando, diseñando tarjetas, christmas, pancartas, calendarios y demás, pudiendo añadir todos los personajes de la película y así darle vida a sus creaciones.

Estudio Gráfico: Mickey y su Pandilla, que será, junto con otro de los productos, uno de los más generales en lo que al ámbito Disney se refiere, ya que con este estudio gráfico que tiene las mismas funciones que el de *El Rey León*, vamos a poder incluir esta vez a los más clásicos personajes de esta empresa, desde Mickey Mouse, hasta Goofy, pasando por Pluto, Donald, etc.

El protector de pantalla El Rey León es el último de los productos que tiene como tema el del filme de *El Rey León* y todo lo que rodea a ese argumento. Veréis a los personajes moviéndose por la pantalla y dando un poquito de diversión a un práctico salvapantallas para tu ordenador.

Con el *protector de pantalla Mickey y su pandilla* va a pasar lo mismo, es decir, el mismo tipo de producto que el anterior, pero con los clásicos de Disney como tema principal.

Disney ha dispuesto un teléfono gratuito de atención al cliente (900-983-127), en el que se podrán tratar todos los problemas, dudas y cuestiones que se puedan tener acerca de todos los productos que acabamos de describir.

HAZ LA GUERRA, PACIFICAMENTE

Entre los nuevos lanzamientos que la distribuidora española Proein S.A. tiene planeado hacer, el tema principal de la mayoría de ellos va a ser la guerra entre razas, aunque también se van a rozar otros como el asesinato y las aventuras.

La verdad es que, diciéndolo así, tan crudamente, parece que la violencia se está apoderando de esta distribuidora, pero es todo lo contrario, ya que no hay mejor manera de demostrar esas crudas facetas que ficticiamente desde el ordenador.

Ripper es el primero de todos y va a ser una aventura que tratará las oscuras hazañas del asesino en masa Jack el destripador.

Touché es una divertida aventura gráfica al más puro estilo de LucasArts, que narra las aventuras de los tres mosqueteros, allá por la Francia del siglo XVIII, dando el hipotético caso de que apareciera un quinto mosquetero que se uniese a Athos, Porthos, Aramis y D'Artagnan.

Thunderhawk 2 es la continuación de uno de los más trepidantes simuladores de vuelo en helicóptero, esta vez con mejores gráficos y sonidos, y toda la acción que solamente este juego sabe ofrecer.

Warhammer va a ser, sin duda, uno de los lanzamientos más sonados, sobre todo por estar completamente basado en uno de los juegos temáticos de mesa más famosos del mundo entero, en el que se enfrentan todas las razas de los mundos mágicos del rol. Orcos, ogros, dragones, enanos, goblins, humanos, elfos y, en definitiva, todo lo que rodea al mundo de la magia y de la guerra fantástica, aparecerá en el que va a ser uno de los bombazos de los próximos meses.

De la mano de Gametek, van a llegar otros tres títulos que también llamarán la atención de un amplio sector de usuarios. *Battle Cruise 3000 A.D.*, *Escalation* y *War College* serán sus nombres.

MAS NIVELES PARA *RISE OF THE TRIAD*

Los señores de Friendware han tenido por fin la feliz idea de distribuir un actualizador para el impresionante arcade en primera persona *Rise of the Triad*. De nuevo vamos a poder enfrentarnos a los monjes del infierno y a sus dirigentes, en unos escenarios totalmente nuevos y con todas las armas que tantos buenos ratos nos hicieron pasar mientras masacrábamos a las huestes de enemigos.
Lo único que necesitarás para poder disfrutar de ello será el tener una copia original del *Rise of the Triad* y muchas ganas de ver hemoglobina en la pantalla de tu monitor, el resto vendrá por sí solo.

THREE SKULLS OF THE TOLTECS



Este es el título de la nueva aventura gráfica creada por Time Warner Interactive. Teniendo a la ciudad de Mexico del año 1866 como escenario, en ella tendremos que lanzarnos a la búsqueda de tres calaveras doradas que podrían significar nuestro retiro de por vida, pero los peligros que encontraremos serán muchos y en la mayoría de los casos, mortales. Revolucionarios, indios y monjes corruptos será la fauna con la que tendremos que entablar conversación, amistad y, en algunos casos, una cruenta batalla. Los gráficos van a ser realizados en una espléndida SVGA que mostrará todo lujo de detalles, haciéndonos creer que de verdad estamos allí.

VIRGIN DEPORTIVO



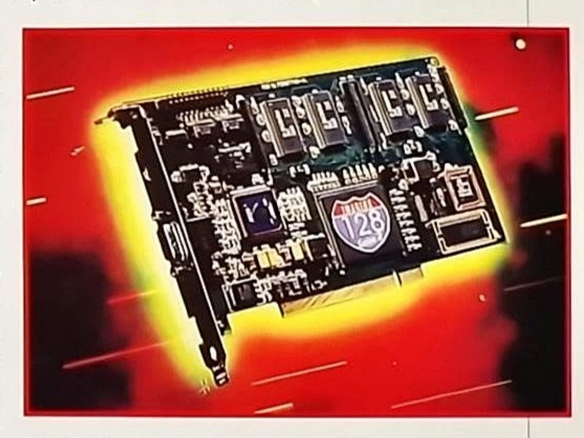
Player Manager 2 es el nuevo título que tiene pensado Virgin distribuir en nuestro país. Creado por Anco, este juego nos va a permitir meternos en la piel del entrenador de un prestigioso equipo de fútbol actual, teniendo que administrarlo, tanto a nivel monetario, como de plantilla hasta conseguir que sea uno de los mejor formados y lograr los primeros puestos de todas las clasificaciones.

INTELLIGENT GAVES, EN LA CRESTA DE LA OLA

Todo hace pensar que este va a ser un año fuerte y lleno de quehaceres para esta compañía programadora. El primero de sus productos, recién estrenado en nuestro país es el genial *Sim Isle* de Maxis que ya está dando de qué hablar por su calidad. Pero además, hay tres títulos, aún cociéndose en los pucheros de Intelligent Games y que parece que van a dar muy fuerte en el mercado. El primero de ellos tendrá como nombre Azrael's Tear, un trepidante arcade tridimensional en primera persona, con todo lo bueno de juegos como *Doom* o *Hexen* y además, unos gráficos que os dejarán boquiabiertos.
Otro será *Waterworld*, que está pensado que salga durante los primeros tres meses de 1996 y que nos introducirá en el húmedo y salvaje mundo futuro en el que está basado la película de Kevin Costner.
PGA European Tour Golf va a ser el último de la fila y no por ello el menos agraciado, sino todo lo contrario. Gracias a este nuevo simulador deportivo de golf, todos aquellos aficionados a este deporte de la jet-set sabrán lo que es la sensación de un partido verdadero desde el sillón de su casa.

REVOLUCION LUDICA

El siglo XXI está cada vez más cerca y, como es lógico, nadie se quiere quedar atrás en tecnología y progreso. Number Nine Visual Technology es una empresa que siempre está mirando hacia el futuro y recientemente acaban de terminar la creación de una nueva tarjeta gráfica que va a revolucionar el mundo de los juegos y del manejo de gráficos.



El nombre que va a recibir dicha tarjeta es *9FX Reality* y su misión va a ser liberar al procesador del lento cálculo de gráficos tridimensionales, como del video de 64-bit (2D), por lo que la aceleración se va a ver aumentada considerablemente en ese tipo de procesos. Desde ahora, disfrutar con juegos como *Doom* y *Nascar Racing* va a ser algo tan diferente como apasionante.

UN CONCURSO PARA AVENTUREROS

Ediciones CAAD, en colaboración con Errata Choft, Soporte lógico 3P y Micaco BBS, han convocado un concurso para todos aquellos aficionados a la informática que tengan inquietudes creativas y alguna que otra idea brillante que pueda ser plasmada en un juego para ordenador. El objetivo de dicho concurso va a ser seleccionar una aventura conversacional de entre todas las que manden los lectores. El premio para el ganador serán 100.000 ptas. en un principio, que podrían aumentarse en posteriores negociaciones si a una distribuidora le interesa publicar el producto.
Los organizadores proporcionarán un programa base con el que crear tu aventura, una vez te inscribas, aunque perfectamente puedes usar otro que ya tuvieras.
Existen varias bases para participar:

1. Participarán todas las aventuras conversacionales, con o sin gráficos recibidas antes de la fecha límite que es el 1 de agosto de 1996.
2. La aventura debe ir acompañada de instrucciones, solución completa, notas explicativas y todo aquel material adjunto que el creador crea necesario.
3. El formato debe ser de discos de 3"1/2 (HD o DD).
4. Las aventuras deben ser inéditas y nunca copias o adaptaciones.
5. Las resoluciones del concurso se harán públicas antes de noviembre del mismo año y se pretende que aparezcan en el mayor número posible de publicaciones del sector, además de informar por correo a los participantes. Se tendrá en cuenta la calidad global de la aventura, los gráficos, el sonido, el argumento, las animaciones en el caso de que las haya. No se tendrá en cuenta el lenguaje de programación o Parser utilizado.
6. Los organizadores no tendrán ningún derecho sobre las aventuras recibidas y el programador podrá comercializarla, llegado el caso, de la manera que mejor convenga.
7. Los premios podrán declararse desiertos si el jurado entendiese que ninguna de las aventuras presentadas reúne la calidad suficiente.
8. La cuantía de los premios será de 100.000 ptas. para el ganador y una placa acreditativa de calidad para los cinco finalistas.

SIDEWINDER 3D PRO

Ficha Técnica

OK Hard Tech	SIDEWINDER 3D PRO
Tipo:	JOYSTICK
Distribuidor:	MICROSOFT
Teléfono:	91-807 99 99
VALORACION	1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

Windows entra en juego

Desde la aparición de Windows 95 han ido surgiendo una serie de complementos destinados a proporcionar más diversión con el nuevo sistema operativo de Microsoft. Entre ellos destaca el que hoy presentamos, un potente joystick que ha sido diseñado especialmente para este entorno.

Su aspecto no difiere en gran medida a otros joysticks, pero se ve que tiene una especial adaptación para los simuladores de vuelo y, en cierta medida, es el medio donde mejor se mueve, pues en los juegos de plataformas o tipo *Doom* notábamos una pérdida de respuesta por parte del joystick. En cambio, en los simuladores se comportaba de una forma excelente.

CONFIGURACION APROPIADA

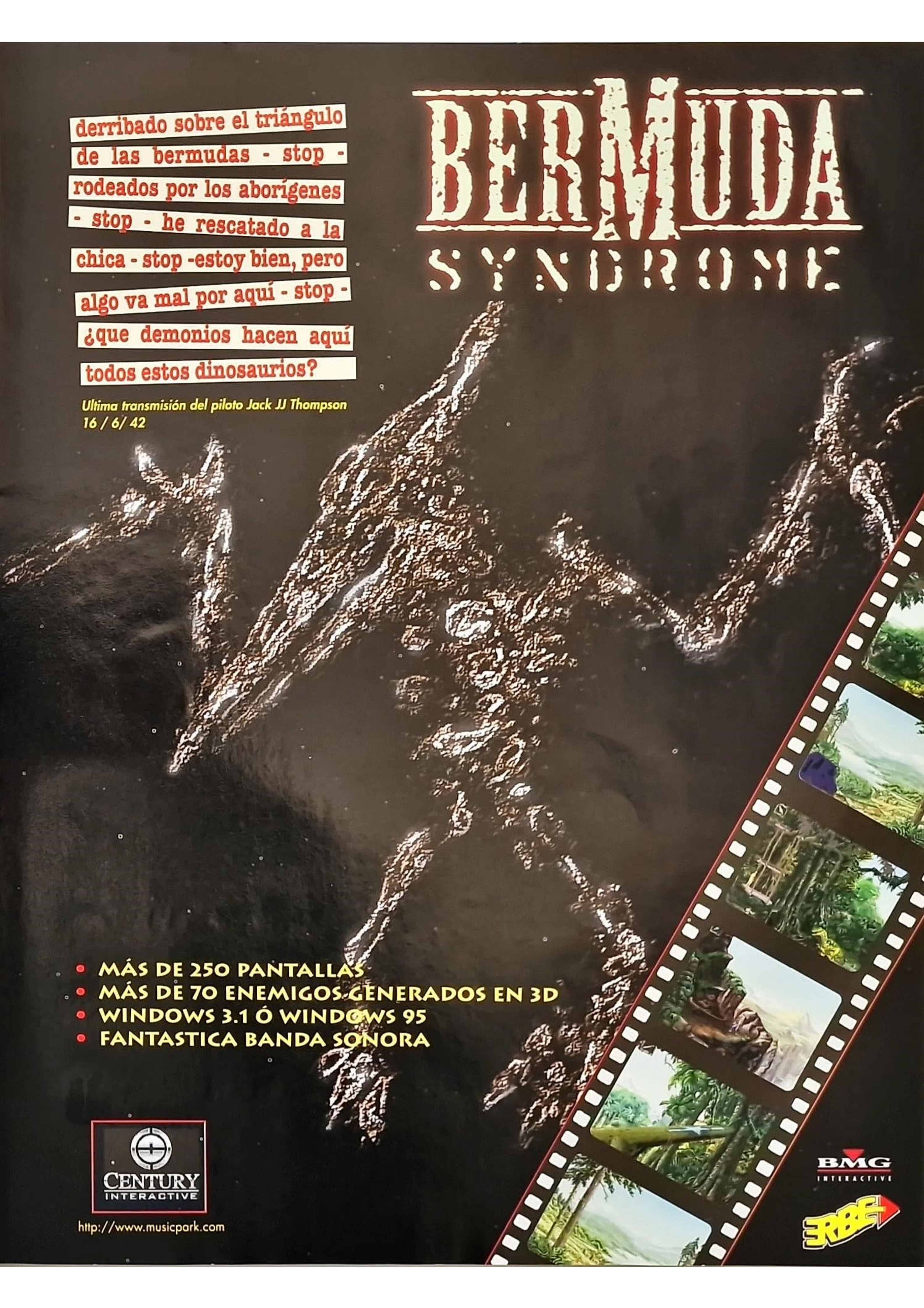
Como cualquier elemento *Plug & Play* que se precie, *SideWinder 3D Pro* es reconocido inmediatamente por Windows 95 que nos proporcionará información adicional sobre su mejor configuración a nuestro ordenador. De todas formas, se incluye un disco con drivers que es necesario instalar para que el joystick funcione correctamente con todos los simuladores de última generación.

En cuanto al aspecto es bastante robusto y, como viene siendo ya habitual, su amplia base le permite ser muy estable incluso en los movimientos más bruscos que efectuemos, cuando nos encontremos en plena fase de emoción con nuestro juego favorito.

Otro de los factores a tener en cuenta es que puede funcionar en los modos digital y analógico, pues recuerda que algunos juegos sólo soportan alguno de los modos, todo esto gracias a la tecnología *Plug & Play* y la versatilidad de Windows 95.

Por botones de disparo tampoco podemos quejarnos, pues cuenta con un buen número de ellos y son completamente definibles a través del programa de instalación. De todas formas, su mayor novedad consiste en la inclusión de un tercer grado de libertad, basado en un movimiento de rotación que tiene el joystick. Ahora sí que no se pueden escapar esos molestos aviones enemigos.

Microsoft apuesta fuertemente por Windows 95, lo reconocemos. *SideWinder* es un buen ejemplo de ello, aunque es necesario que se incluya un mayor número de productos que cubran el amplio espectro de juegos que existen.


BERMUDA
SYNDROME
derribado sobre el triángulo
de las bermudas - stop -
rodeados por los aborígenes
- stop - he rescatado a la
chica - stop -estoy bien, pero
algo va mal por aquí - stop -
¿que demonios hacen aquí
todos estos dinosaurios?
Ultima transmisión del piloto Jack JJ Thompson
16 / 6/ 42
• MÁS DE 250 PANTALLAS
• MÁS DE 70 ENEMIGOS GENERADOS EN 3D
• WINDOWS 3.1 Ó WINDOWS 95
• FANTASTICA BANDA SONORA
CENTURY
INTERACTIVE
http://www.musicpark.com
BMG
INTERACTIVE
ERBE

Arcade en estado puro

Ficha Técnica

OK Preview:	CRUSADER
Tipo:	ARCADE
Compañía:	ORIGIN
Distribuidor:	ELECTRONIC ARTS

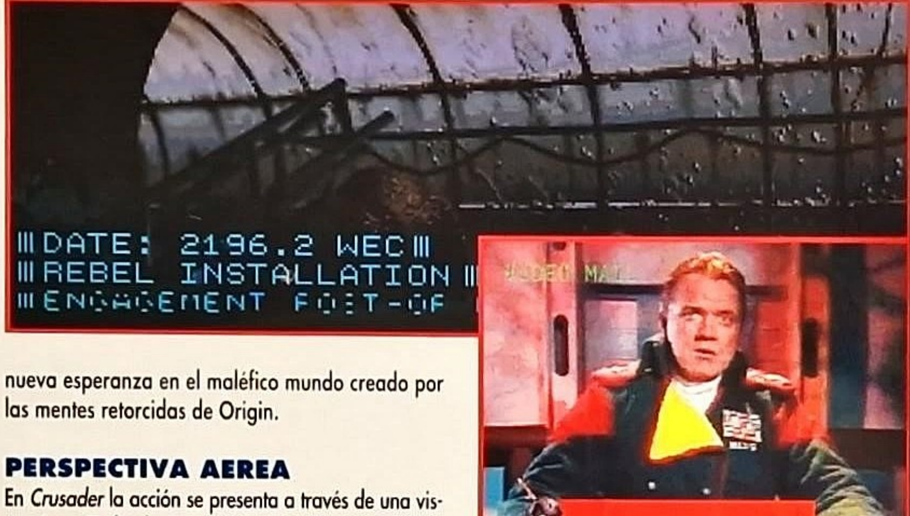


Origin nos lleva a un mundo de pesadilla donde no existe la libertad ni el pensamiento individual. La Resistencia es la única organización que puede traer la democracia a un lugar carente de ella.

La tiranía del CEM ya ha durado demasiado tiempo. En un principio nació con la mejor de las voluntades al unir los poderes económicos y científicos para el bien de la humanidad, pero muy pronto sus líderes se corrompieron y establecieron una dictadura desde los centros de mandos del CEM y allí controlaban todo.

Surgieron los rebeldes y entre sus miembros más valiosos se encuentran precisamente los desencantados del CEM. Los que comprendieron que aquellos que traían la paz a la Tierra se aprovechaban de ella como si fuera una inmensa propiedad particular suya. Pero el CEM sabe de la existencia de los rebeldes y sólo tiene una premisa: matarlos.

Tomas el papel de un ex-miembro del CEM que se ha pasado a los rebeldes; por lo tanto, tu vida tiene el tiempo contado si caes en mano de la siniestra organización, pero los rebeldes te dan una nueva esperanza en el maléfico mundo creado por las mentes retorcidas de Origin.



PERSPECTIVA AEREA

En *Crusader* la acción se presenta a través de una vista aérea. Todos los escenarios, objetos y personajes han sido realizados en muy alta resolución, obteniendo una calidad visual increíble. Como viene siendo norma en Origin, los requisitos técnicos de *Crusader* son enormes. De hecho, es de los primeros juegos para PC que recomiendan el uso de 12 megas de memoria para un correcto funcionamiento, además de un Pentium a 100 Mhz. En contrapartida, *Crusader* puede ser la envidia de muchos juegos para las consolas de 64 bits a los que supera en muchos aspectos, como gráficos, música, movimientos, etc. *Crusader* es uno de los mejores arcades que puedes encontrar, pues además de disparar a los enemigos, tienes una serie de misiones que cumplir y hacer un buen uso de algunos objetos si quieres cumplir correctamente la misión. Pero ante todo, se trata de relajar los nervios pegando unos buenos tiros.

Un arcade de última generación y que ha sido traducido totalmente al castellano por Electronic Arts. Muy pronto estará disponible en nuestro país y seguro que se convierte en la nueva sensación de los amantes del arcade puro.

● ANGEL FCO. JIMENEZ











LAS CONSECUENCIAS DE MUCHAS HORAS DE NAVEGACIÓN GRATIS EN INTERNET

DESMAYOS



Cuando te regalan muchas horas de Internet probablemente el acceso sea difícil, la transmisión lenta y la información poco interesante, en inglés o no siempre gratis. Todo esto son horas perdidas: la hora de comer, la de cenar, horas de sueño. Al final el desmayo es inevitable, por aburrimiento, desfallecimiento o inanición.

Sin embargo, TeleLine te garantiza el acceso a sus servicios on-line, a través de INFOVIA, de forma inmediata y a una velocidad de transmisión vertiginosa. Además, ninguna empresa te ofrece tal infinidad de servicios en castellano: educativos, información nacional e internacional, ocio, cultura, economía, telecompra... Desde 1.800 ptas. al mes. ***Y por el mismo precio incluimos el acceso completo a Internet.***

Desmáyate, pero de alegría
¿No tienes módem? TeleLine te ofrece hasta el módem a un precio increíble. Si aún te quedan dudas, ***llámanos: (91) 577 85 21***

TeleLine
el servicio on-line de habla hispana

Cómo adquirir el kit de conexión a TeleLine
En las tiendas Centro Mail. Teléfono: (91) 577 85 21
Enviando este cupón a TeleLine. Apdo. 9351. 28080 Madrid

Nombre ______ Apellidos ______ Tel. contacto ______

Dirección ______ C.P. ______ Población ______ Provincia ______

Ofertas Kits conexión (Para otras ofertas, llámanos)

- ☐ Sin Módem — 4.990 ptas.
- ☐ Con Módem de 28.800 baudios — 28.990 ptas.

Estas ofertas incluyen 3 horas gratis de conexión mensuales durante 3 meses. La hora adicional cuesta 700 ptas. Todos los precios incluyen I.V.A. Ofertas válidas hasta fin de existencias de módems.

OKP12345

Forma de pago

- ☐ Tarjeta de crédito: Visa ☐ Amex ☐ Nº de tarjeta ______ Fecha de caducidad ______
- ☐ Contrarreembolso (+400 ptas.)

La entrega se realiza a domicilio: +985 ptas.

Firma

La firma del presente cupón de suscripción por la persona cuyos datos anteceden, supone la contratación del Servicio TeleLine, en consecuencia el firmante se compromete al abono de las cantidades devengadas por su utilización desde el momento en que Servicios y Contenidos por la Red, S.A. inicie la prestación del Servicio conforme a las condiciones indicadas en la presente publicidad y sin perjuicio de la firma del correspondiente contrato de adhesión al servicio que SCR se compromete a enviar a la mayor brevedad. Es voluntario darnos los datos que le solicitamos. La finalidad de los mismos será ofrecerle productos y servicios de TeleLine u otras empresas. Todos sus datos personales se incluirán en un fichero automatizado y confidencial. En cualquier momento podrá consultarlos, rectificarlos o cancelarlos.

Colabora: CENTRO MAIL

Las secuelas de Cyberia

Ficha Técnica

OK Preview:	CYBERIA 2: RESURRECTION
Tipo:	ARCADE-AVENTURA
Compañía:	XERIX
Distribuidor:	VIRGIN



Tras la incursión en la base Cyberia, muchas cosas han ocurrido, la mayoría desastrosas para la humanidad, pero Zak, el aguerrido agente secreto sigue al pie del cañón para solucionar de nuevo un problema que puede acabar completamente con la población mundial. ¿Vas a ayudarle tú a realizar dicha misión?





Tras el asunto Cyberia, la población se encontró ante un colapso económico total, cuando el orden del viejo mundo fue desintegrado. Las diferentes guerras que precedieron a las plagas víricas y al hambre diezmaron la población de la Tierra hasta casi la mitad.



Así aparecieron dos grupos que desde un primer momento rivalizaron entre sí por el dominio total del planeta, el Carte y la F.W.A. El primero, un grupo de piratas con grandes posibilidades tecnológicas en su poder, y, el segundo, formado por antiguos militaristas que pretenden devolver al mundo la paz que antaño tenía y es precisamente este grupo último el que controla a Zak, el detective que en la estación Cyberia hizo tan buen trabajo.

Ahora, la misión de nuestro héroe, como experimentado pirata de redes informáticas y mucho mejor espía, va a ser infiltrarse en la base pirata y desmantelarla por completo, siendo cualquier método el válido. Solamente tú puedes decidir el futuro del planeta.

MISMOS ESQUEMAS DE JUEGO

Seguramente, la mayoría de vosotros habrá jugado a la primera parte de Cyberia, o por lo menos la habrá visto en acción, o en las páginas de nuestra revista, pero la cuestión es que esta segunda parte sigue teniendo la misma calidad que su predecesora y en la mayoría de los casos la supera, como es lógico en las segundas partes.

El sistema de juego va a ser el mismo, es decir, unas escenas en las que manejamos a Zak en persona, que tienen una mezcla de arcade y aventura perfecta y unas fases en las que controlamos un vehículo, ya sea de tierra, mar o aire, en las que tenemos que manejar el cursor del ratón como si fuera el objetivo de nuestro arma para acabar con todos los enemigos que se nos interpongan y que son arcades en toda regla.

Los gráficos conservan el estilo que caracterizó a la primera parte, aunque esta vez con unos movimientos mucho más cuidados y suaves que le dan un toque mucho más intenso de realismo.

Cyberia 2: Resurrection va a deleitar a todos aquellos que disfrutaron con la primera parte y a aquellos que no lo hicieron, seguramente les entusiasmará.

● CARLOS F. MATEOS







"WingMan te da máximo control.
¡Te lo digo yo, colega!"
Billy Mather
Guerrero supremo del Cyberespacio
•Dispara a tope con botones antideslizantes perfectamente colocados.
•Prueba la palanca que te da más agarre y un verdadero control.
•Base pesada que evita deslizamientos y resbalones.
•Fácil conexión a cualquier conector de 15 pines.
•¡Este cable se pasa de largo!
• Garantía de 1 año del líder mundial en dispositivos de señalización.
Wingman™
Optimo comportamiento con control de aceleración.
Wingman™ Extreme
La experiencia suprema en comportamiento y control de juegos tridimensionales.
WINGMAN™ EXTREME.
Preferido en todas partes por los guerreros de los juegos tridimensionales, Logitech marca la diferencia.
Juega con ventaja en uno de los siguientes puntos de venta: KM Tiendas, Centros Comerciales PRYCA (con dpto. de Informática) y Tiendas de Informática Logic Control
o llama a LOGITECH al 93-4192257.
Las marcas registradas TM / ® son propiedad de sus respectivos propietarios.
LOGITECH



I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM

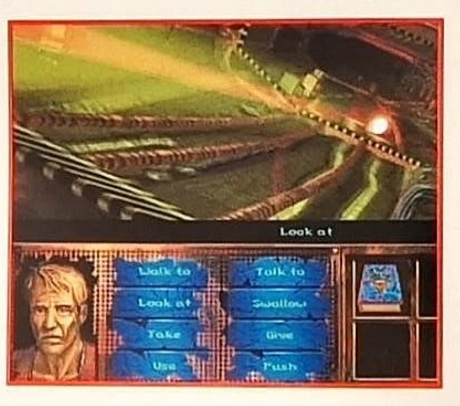
Ficha Técnica

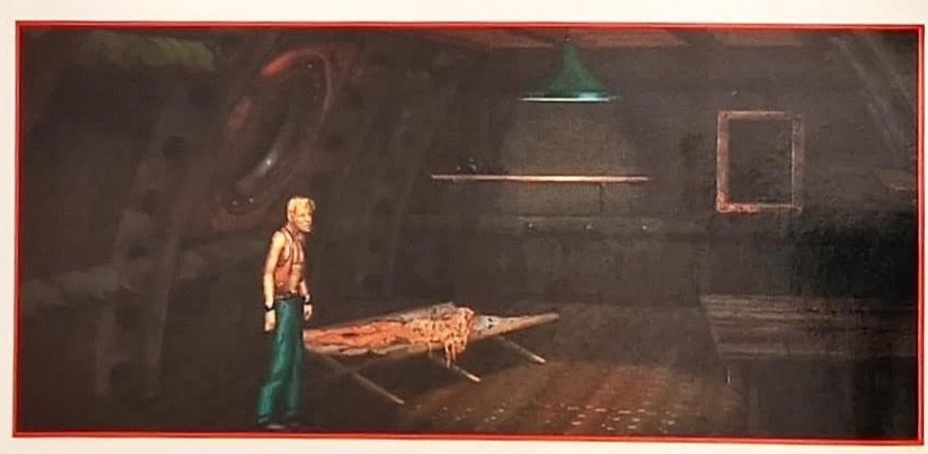
OK Preview:	I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM
Tipo:	AVENTURA GRAFICA
Compañía:	CYBERDREAMS
Distribuidor:	ELECTRONIC ARTS

Con este singularmente largo título, aparece esta nueva aventura gráfica que promete ponernos a todos los pelos de punta, con una facilidad pasmosa y todo gracias a su influyente y atrayente argumento.

Una aventura terrorífica







I Have no Mouth and I Must Scream, o, en su traducción al castellano, *No tengo boca y debo gritar*, es una aventura gráfica al más puro estilo tradicional, que nos introduce en los cuerpos de cinco aguerridos héroes, cada uno con sus características propias. Al principio de la aventura deberemos elegir a uno de ellos para a continuación ser trasladados a una zona diferente, que dependerá del personaje seleccionado. Entre ellos se encuentran una valiente arqueóloga, un cirujano de los momentos de la II Guerra Mundial, un hombre de Neanderthal con una mente muy desarrollada en relación a sus iguales, un boina verde de los Estados Unidos de la época actual y un aguerrido explorador.

CINCO MISIONES PARA CINCO PERSONAS

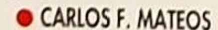
Los héroes de la aventura se han visto secuestrados por una fuerza superior que ahora los ha puesto en el aprieto de salir victoriosos de una serie de situaciones realmente complicadas, cada una acorde con el tipo de personaje que la va a escoger.

En el momento en que hagamos nuestra elección, el sujeto en cuestión será teletransportado a una especie de máquina del tiempo que le llevará directamente al lugar donde se desarrollarán los acontecimientos.

El inventario, sistema de iconos y opciones van a semejarse enormemente a los de anteriores aventuras gráficas, por lo que el manejo va a ser mucho más fácil de lo que pudiera parecer en un primer momento, sobre todo para aquellos que ya han tenido la oportunidad de disfrutar de una aventura de este tipo, que de hecho tienen que ser muchos.

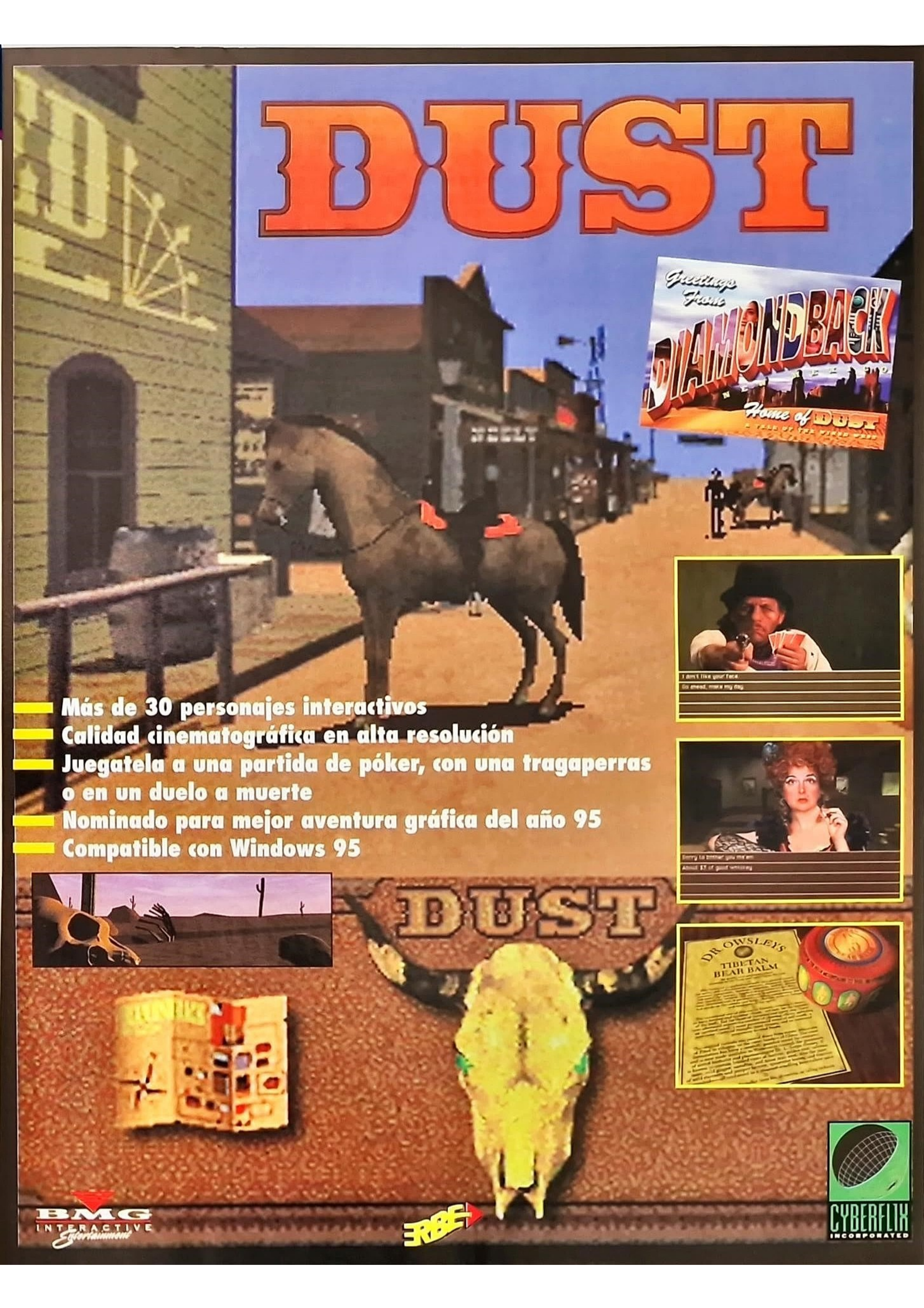


I Have no Mouth and I Must Scream, tiene toda la pinta de ser uno de esos juegos que pretenden trasladarnos el encanto de las antiguas aventuras, con la tecnología de hoy en día que, a pesar de ser muy superior a la de antaño, no puede separarse de las raíces. Para todos aquellos melancólicos que gustan de juegos parecidos a los de hace algunos años, pero con lo mejorcito de hoy en día, este *I Have no Mouth and I Must Scream* va a ser una de las mejores opciones.



● CARLOS F. MATEOS




DUST
Greetings From
DIAMONDBACK
Home of DUST
Más de 30 personajes interactivos
Calidad cinematográfica en alta resolución
Juegatela a una partida de póker, con una tragaperras o en un duelo a muerte
Nominado para mejor aventura gráfica del año 95
Compatible con Windows 95
DUST
DR. OWSLEY'S
TIBETAN BEAR BALM
BMG INTERACTIVE Entertainment
ERBE
CYBERFLIX INCORPORATED



Ficha Técnica

OK Preview:	RISE OF THE ROBOTS 2: RESURRECTION
Tipo:	LUCHA
Compañía:	MIRAGE
Distribuidor:	

Mandíbula de hierro, puños de acero



Rise of the Robots se convirtió, en su tiempo, en un juego de gran polémica, por la simple razón de tener por un lado una ambientación, unos gráficos y unos sonidos de gran calidad que lo podrían haber convertido en un gran éxito y, por otra parte, la escasez de jugabilidad que le hizo perder muchos enteros hasta no poder optar al título de mejor arcade de lucha. Los señores de Mirage se han decidido firmemente a que eso no les vuelva a ocurrir y han realizado esta segunda parte fijándose sobre todo en los fallos de la primera para erradicarlos por completo y solamente dejar lo bueno. ¿El resultado? Pues ni más ni menos que un estupendo arcade de lucha uno contra uno que además de tener unos gráficos de impresión, va a disfrutar de una gran jugabilidad, cosa por la que pecaba su predecesor.



La segunda parte del juego de lucha uno contra uno para PC que más disputas ha creado entre todos los jugones, dada su gran calidad que a veces era cuestionada, llega para demostrarnos a todos que no puede existir ninguna duda a la hora de afirmar cuál es el mejor de todos.

NUEVOS Y VIEJOS LUCHADORES

Otra novedad que incluye *Rise of the Robots 2: Resurrection* que mejora a la primera parte es el número de luchadores entre los que puedes escoger, muy superior al que se nos ofrecía anteriormente, cada uno con un gran reparto de movimientos y ataques diferentes, a cada cual más demoledor y por si eso fuera poco, con otra serie de golpes especiales que van desde un rayo láser, hasta una descarga de protones o un potente lanzallamas de gasolina.

Esperamos que *Rise of the Robots 2: Resurrection* cumpla todo lo que los programadores de Mirage han prometido y tenga todo lo bueno de la primera parte y mucho, mucho más.

● CARLOS F. MATEOS





Pájaros de batalla

Ficha Técnica

OK Preview:	AGILE WARRIORS
Tipo:	SIMULADOR
Compañía:	BLACKOPS
Distribuidor:	VIRGIN



Virgin se introduce en el mundo de los simuladores de batalla aérea con este Agile Warriors, que nos va a dar la oportunidad de ponernos a los mandos de los más sofisticados aparatos de vuelo en una serie de misiones a cual más peligrosa.





Agile Warriors va a ser, en el momento en que su producción se haya finalizado y comience su distribución, el primero de los simuladores de vuelo bélicos que aparecerá en nuestro país con el sello de esta empresa. En el juego que nos ocupa vamos a tener que realizar una serie de misiones y objetivos que podrán ir desde la destrucción completa de una base enemiga, hasta la neutralización de un comboy enemigo, etc.

Para ello vamos a disponer de las más sofisticadas clases de armamento que incluyen ametralladoras de gran calibre, lanza-cohetes, bombas, misiles anti-tanque, e incluso misiles con cabeza atómica realmente demoledores.

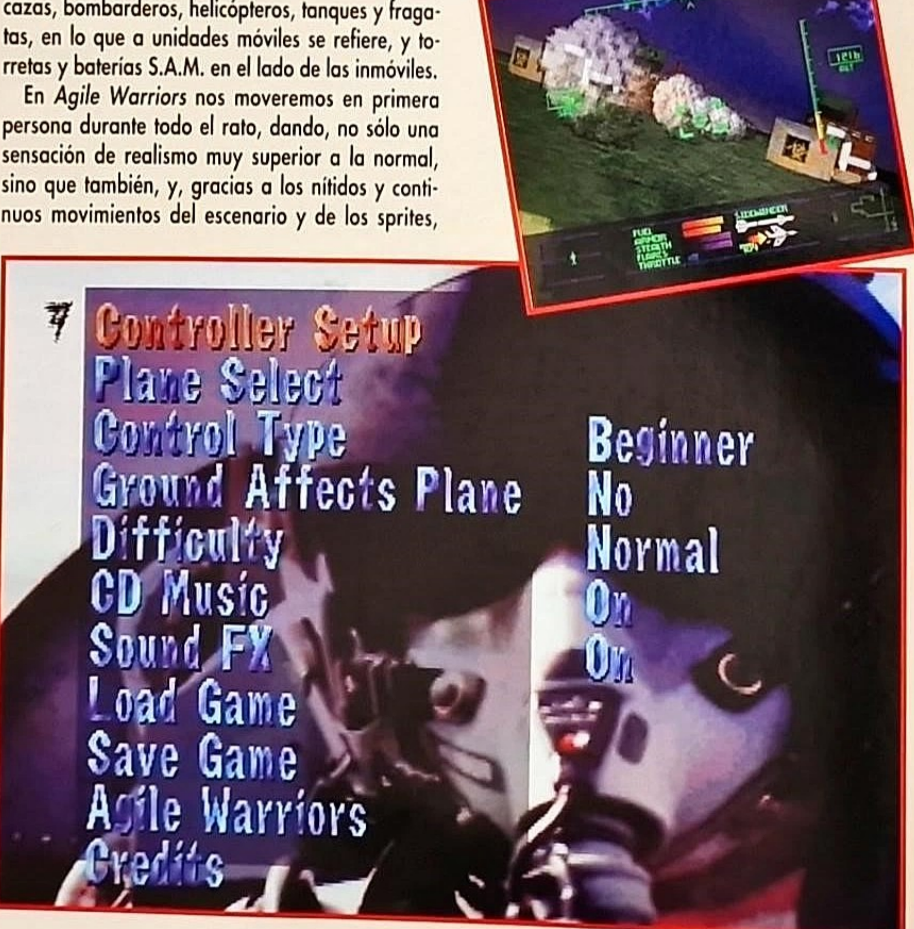
POR TIERRA, MAR Y AIRE

A lo largo de los objetivos propuestos, nos enfrentaremos con toda clase de vehículos acorazados, cazas, bombarderos, helicópteros, tanques y fragatas, en lo que a unidades móviles se refiere, y torretas y baterías S.A.M. en el lado de las inmóviles.

En *Agile Warriors* nos moveremos en primera persona durante todo el rato, dando, no sólo una sensación de realismo muy superior a la normal, sino que también, y, gracias a los nítidos y continuos movimientos del escenario y de los sprites, prácticamente da la impresión de estar dentro de la cabina realizando todas las piruetas que hacemos con nuestro avión.

Dentro de muy poco tiempo estará disponible la versión finalizada de *Agile Warriors*, un simulador de vuelo bélico que sorprenderá, no sólo por su calidad gráfica, sino también por la facilidad de su manejo que hará posible manejar nuestra aeronave con sólo unas horas de práctica.

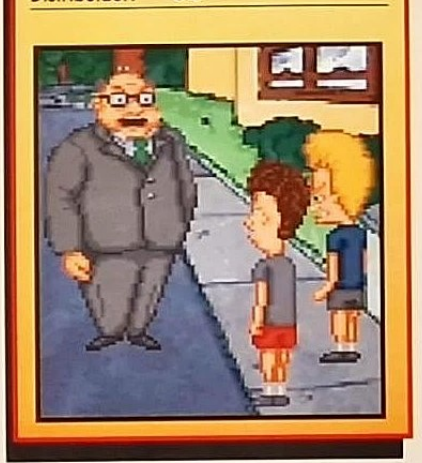
● CARLOS F. MATEOS



Dos tontos muy tontos

Ficha Técnica

OK Preview:	BEAVIS AND BUTTHEAD IN VIRTUAL STUPIDITY
Tipo:	AVENTURA GRAFICA
Compañía:	VIACOM NEWMEDIA
Distribuidor:	CIC



Beavis and Butthead, las conocidas mascotas de la cadena musical americana, acaban de aterrizar en una nueva aventura gráfica, tan caótica como lo son sus protagonistas y todo lo que les rodea.

El título del producto en cuestión es *Virtual Stupidity* y en él vamos a controlar indistintamente a esos dos tipejos llamados Beavis y Butthead, que no paran de meterse en problemas mientras van a la búsqueda de la chica de su vida, como si fueran unos auténticos Zipi y Zape al más puro estilo *underground*.



COEFICIENTE INTELECTUAL NULO

Eso es precisamente lo que les caracteriza. Ninguno de los dos sería capaz de sumar dos y dos sin calculadora, pero la cuestión es que esa zapatilla que tienen por cerebro les va a hacer meterse en más de un lío de los que nosotros seremos los verdaderos protagonistas.

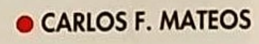
Beavis and Butthead in Virtual Stupidity destaca sobre todo por ser, además de una aventura al más clásico de los estilos, una especie de miniarcade, gracias a una serie de subjuegos en los que los reflejos lo son todo. Además, mientras avancemos por la aventura iremos descubriendo hasta tres vídeos musicales diferentes, todos con la mejor música del momento.

Una divertida aventura underground

Por supuesto, los personajes que más suelen aparecer en la serie de la televisión, también lo harán en este juego y todos con el mismo carácter y la misma opinión hacia sus dos "compañeros".

Llegan los tíos más despreciables de la MTV

Programado para que funcione bajo *Windows 95*, aunque también acepta la versión de *Windows 3.1*, y así aprovechar todas las virtudes de esta plataforma a nivel de manejo y realizada con un guión, argumentos y diálogos de Sam Johnson y Chris Marcil, los mismos que lo hacen para la serie, *Beavis and Butthead in Virtual Stupidity* promete ser una de las aventuras gráficas del momento con más índice de humor e hilaridad.



● CARLOS F. MATEOS









La carretera del infierno

En el futuro, el peligro en la carretera es algo tan común como mortal. Solamente aquellos que tienen el suficiente armamento, o son algo más que temerarios, se atreven a desplazarse por esos lugares tan peligrosos como son las autopistas.

Ficha Técnica

OK Preview:	ZONE RAIDERS
Tipo:	ARCADE
Compañía:	ORBITAL
Distribuidor:	VIRGIN



Zone Raiders es un divertido arcade de conducción que nos traslada a un lejano futuro en el que la máquina ha dominado por completo la superficie de la Tierra y solamente algunos humanos que han sobrevivido a tan dura situación han logrado plantarle cara. La única posibilidad es llegar al ordenador central, cuya inteligencia artificial controla todas las demás computadoras, robots y máquinas y destruirlo para devolver la paz al planeta y una nueva posibilidad de vida para la raza humana, pero el camino va a ser muy peligroso y lleno de obstáculos y solamente vas a contar con la ayuda de tu coche-deslizador, tus toberas de rayos láser y, por supuesto, todo un arsenal de armas que irás encontrando en tu camino.

Las carreteras son un lugar peligroso

LIBERTAD DE MOVIMIENTO

Zone Raiders ha sido pensado en un principio como un arcade de conducción en el que tenemos que exterminar a nuestros enemigos hasta llegar al lugar que tenemos prefijado. Sin embargo, la manejabilidad a la hora de manejar el coche, la posibilidad de escoger entre varios vehículos y el tener que realizar diferentes misiones lo convierte en una mezcla de arcade y aventura que va a llamar la atención a todos los que prueben una sola vez este juego.

Dentro de muy poco va a estar disponible en todos los lugares especializados para deleite de los que gustan de un arcade de conducción de sencillo manejo y múltiples posibilidades.

● CARLOS F. MATEOS













Las secuelas de los virus

Hay que tener mucho cuidado con los virus informáticos, de lo contrario puede ocurrir una historia parecida a este juego. Los virus destrozaron las grandes redes de comunicación a nivel mundial. La economía se hundió y todos los países entraron en la III Guerra Mundial. Triste, ¿verdad?

Ficha Técnica	
OK Preview:	THIS MEANS WAR!
Tipo:	ESTRATEGIA
Compañía:	MICROPROSE
Distribuidor:	PROEIN, S.A.

Microprose era una de las grandes compañías de estrategia que todavía no se había apuntado al estilo de juego marcado por *Dune 2*, *Warcraft*, *Command & Conquer* y un largo etcétera. Pero, como tarde no significa nunca, su nuevo trabajo nos recuerda especialmente a los anteriores juegos.

Funciona exclusivamente en Windows y para aquellos que estén habituados al *Transport Tycoon* les resultará muy familiar el interfaz y bastante sencillo de utilizar como tiene que ser cualquier producto Windows. Los gráficos también están en la línea de programas de este tipo, por lo que en este sentido no es muy original. Lo que sí es novedoso es el número de enemigos, pues tenemos un buen montón que destruir, ya que desde la hecatombe sufrida por los ordenadores, una serie de individuos con mal genio se dedican a entorpecer el proceso de paz gradual en los países más inestables. Tu misión será construir bases militares y defenderlas de posibles ataques, pero esto a nivel general. Luego existen misiones en las que tú eres el atacante.

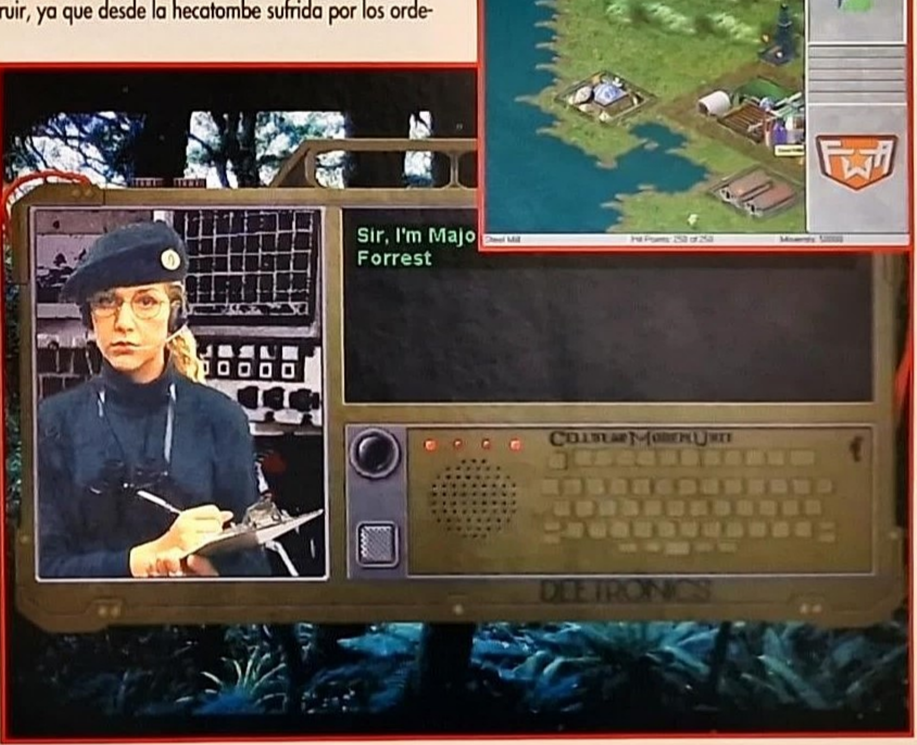




This Means War! funciona en tiempo real y, si tu ordenador es muy rápido, vas a tener que agilizar tus dedos y practicar con el ratón para que no te invadan por todas partes. Las primeras versiones que hemos podido analizar son muy rápidas en los 486 y en el momento en que te descuidabas, una bomba con buen puntería te destrozaba tus ansiadas barracas que tanto nos costó construir.

Como podéis ver, el juego sigue las estelas de otros pero con el toque "único" que Microprose sólo sabe dar. Algo que siempre es de agradecer de los magos de la estrategia.

● ANGEL FCO. JIMENEZ







Ficha Técnica

OK Preview:	MANIC KARTS
Tipo:	DEPORTIVO
Compañía:	MANIC MEDIA
Distribuidor:	VIRGIN



Hace tiempo salió a la venta un divertido arcade deportivo en el que teníamos que ponernos a los mandos de un veloz kart. Su nombre era *Superkarts* y la diversión que tenía estaba fuera de toda duda. Ahora llega *Manic Karts*, su segunda parte y prometemos que va a ser la bomba.

Los minibólidos en acción





Dentro de lo que es el contexto del juego en general, *Manic Karts* no se diferencia mucho con respecto a su predecesor, ya que todas las opciones que tenía la primera parte van a poderse encontrar en esta segunda. Sin embargo, si entramos ya más en lo que es la cuestión técnica vamos a descubrir que el dicho de "segundas partes nunca fueron buenas" es más que discutible.

Mejoras tanto en el aspecto gráfico, como en el sonoro, van a poder hallarse fácilmente, pues la verdad es que saltan a la vista por ellas solas.

MAS DEFINICION, MAS DIVERSION

Aprovechando la potencia de los procesadores actuales, como es el Pentium, los programadores han llevado hasta el máximo las posibilidades a las que ellos tenían alcance, con lo que descubriremos que *Manic Karts* ha sido realizado con una perfecta SVGA, que si bien descarta algunos equipos algo más lentos, ofrece una calidad gráfica y una rapidez de movimientos nunca vista en juegos de este tipo hechos con SVGA, pero no os tenéis que preocupar, ya que dentro del menú de opciones hay una en concreto que convierte los gráficos a VGA para que todos aquellos que no dispongan de un Pentium no se queden con las ganas.

Manic Karts va a estar disponible dentro de muy poco tiempo en todas las tiendas especializadas para deleite de todos aquellos que gusten de un rato a máxima velocidad, pero hasta entonces, disfrutad con estas pantallas que os ofrecemos.

● CARLOS F. MATEOS



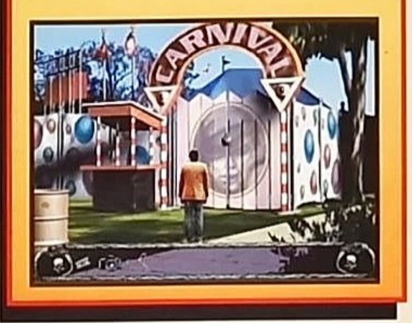




Vuelve la genialidad de Giger

Ficha Técnica

OK Preview:	DARK SEED II
Tipo:	AVENTURA GRAFICA
Compañía:	CYBER DREAMS
Distribuidor:	ELECTRONIC ARTS



Hace bastante tiempo desde que la primera parte de esta genial aventura gráfica, que rompió todos los moldes en el software de por aquel entonces, apareciera arrasando con todos los índices de ventas. Ahora llega su sucesora y promete no sólo eso, sino mucho más.



Dark Seed II sigue con el mismo estilo de programación que hizo famosa a la primera parte, es decir, personas fotografiadas en varias posiciones (sentados, acostados, andando o haciendo algo específico para la aventura como accionar una palanca o recoger algún objeto), para a continuación digitalizar las instantáneas de modo que puedan ser vistas en un ordenador y así, más tarde, incluir todos y cada uno de los escenarios por los que los programadores tienen pensado que se desplacen.

Si bien la totalidad de los personajes han sido sacados de la realidad, el movimiento no es en tiempo real, sino que se han tomado los momentos de la acción más reveladores y se han juntado en un movimiento continuo, para que, no perdiendo la sensación de realidad, el ahorro de memoria sea más que considerable.

El estilo de programación sigue siendo el mismo

EN EL MUNDO DE GIGER

Seguramente la mayoría de vosotros reconocerá el nombre del genial dibujante Giger, tal vez por sus obras anteriores, o tal vez por su genial participación a la hora de ilustrar los escenarios de la primera parte de *Dark Seed*. La cuestión es que Giger, con su peculiar estilo, siempre tenebroso, en el que mezcla la fantasía con la locura, ha llamado la atención de propios y extraños desde que su obra es conocida.

Tal vez el nombre de Giger nos comenzó a sonar a todos cuando se supo que él fue el diseñador del "simpático" bichito que pone en vilo más de una vez a la tripulación del Nostromo en la película *Alien*, pero la cuestión es que hoy por hoy es un genial dibujante y un inventor de pesadillas que no nos ha abandonado en esta segunda parte, pues de nuevo volvemos a tener la oportunidad de disfrutar con todos sus dibujos.

Dark Seed II volverá a sorprender gratamente a todos los que jugasteis con la primera parte y para aquellos que tuvieron ese placer, será una nueva sensación que solamente puede ser descrita mientras avanzas por la aventura.

● CARLOS F. MATEOS







Ficha Técnica

OK Preview:	CAESAR II
Tipo:	ESTRATEGIA
Compañía:	IMPRESSIONS
Distribuidor:	COKTEL



A los pies del Imperio

A principios de nuestra era, la máxima potencia militar y cultural era, sin duda, Roma. Bajo su mano surgieron muchas ciudades, entre ellas muchas poblaciones españolas, y seguro que alguna vez te hubiera gustado ser "alcalde" de una de ellas.

Más en que alcalde, en lo que tienes que pensar es convertirte rápidamente en César. Puede parecer difícil, pero aquí está *Caesar II* para ayudarte. La segunda parte de uno de los mejores juegos de la prestigiosa Impressions es una aproximación perfecta al mundo romano y su vida cotidiana.

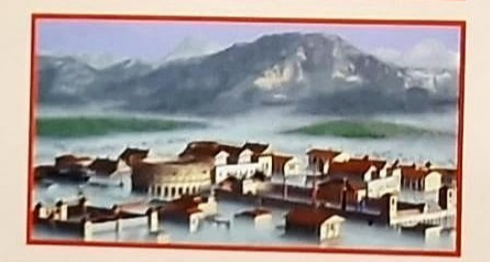


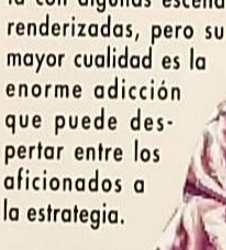
El desarrollo del juego es bastante similar a su anterior versión. De esta forma, el programa tendrá un éxito entre todos aquellos que disfrutaron del anterior y también se busca un nuevo mercado. Podemos imaginar a *Caesar II* como un *Sim City* del Imperio Romano. La comparación puede ser oportuna, pero también odiosa. El juego es en efecto un simulador de una ciudad, pero también contiene fases de combates contra los invasores y entonces nos pasamos a la estrategia militar en su más amplio sentido, aunque la mayor parte del tiempo la pasemos en nuestra ciudad.



Otro detalle que lo distingue de los demás simuladores de ciudad es el modo campaña. Como tenemos que convertirnos en César más rápidamente que los demás cónsules, el mejor medio es convertir aldeas en prósperas ciudades. Ganaremos muchos puntos para el Senado ya que expandiremos las fronteras del Imperio, para nuestra futura elección como Emperador.

Gráficamente, el juego ha mejorado mucho. La ciudad cuenta con muchos detalles elaborados minuciosamente, como, por ejemplo, la definición que tienen algunos edificios gracias al empleo de la SVGA. Realmente, parece que estamos presenciando una antigua ciudad romana desde arriba. También cuenta con algunas escenas renderizadas, pero su mayor cualidad es la enorme adicción que puede despertar entre los aficionados a la estrategia.







ANGEL FCO. JIMENEZ



Regreso a la mansión fantasmal

Han pasado ya unos setenta años desde los desgraciados sucesos que acontecieron en la mansión de la ciudad de Harley, narrados fielmente por *The 7Th. Guest*, la parte anterior del juego que ahora nos ocupa. Hoy vuelven a ocurrir sucesos extraños.

Ficha Técnica

OK Preview:	THE 11TH. HOUR
Tipo:	AVENTURA
Compañía:	TRILOBYTE
Distribuidor:	VIRGIN



Durante siete décadas y tras los extraños y violentos sucesos de la mansión del juguetero Henry Stauf, la ciudad de Harley ha permanecido en silencio. Ninguno de los habitantes de esta zona, ni las posteriores generaciones se han atrevido a nombrar siquiera el nombre del juguetero o a hablar acerca de lo ocurrido. Sin embargo, el demonio que hasta ahora había permanecido en letargo, ha vuelto a la vida gracias al alma de Robin Morales, una periodista que osó introducirse en la propiedad maldita, siendo su alma devorada por el ansioso y maligno espíritu. De nuevo, los extraños sucesos han vuelto a sucederse y tú, como compañero de trabajo y amante de Robin, tienes que abrir de nuevo las puertas de la mansión y así descubrir el porqué de la extraña muerte de tu amiga.

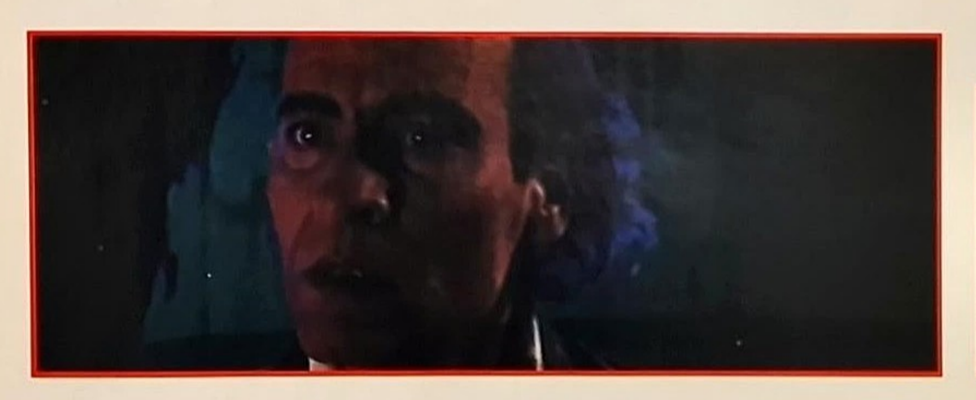


VUELVEN LAS APARICIONES

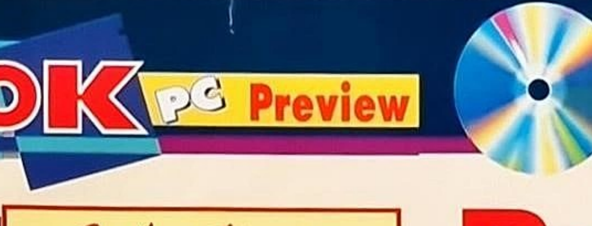
The 11Th. Hour vuelve a ponernos frente a los retos de inteligencia más maquiavélicos que hayamos podido ver en todos los juegos del estilo. La superior calidad de las escenas de vídeo y de los movimientos por pantalla y las macabras imágenes que podremos presenciar por todas y cada una de las habitaciones que tiene la mansión, dan un aire, mitad tenebroso, mitad terrorífico que atraerá a todos aquellos que atraviesen la puerta de entrada a la mansión.

En esta ocasión, se ha querido cuidar mucho el argumento del juego, por lo que los programadores han encargado esta labor a un famoso escritor extranjero llamado Matthew Costello, con lo que el suspense conseguido está en todo momento al máximo de su intensidad e introducirse de lleno en la historia es tremendamente sencillo.

CARLOS F. MATEOS







Ficha Técnica

OK Preview:	SIM ISLE
Tipo:	ESTRATEGIA
Compañía:	MAXIS
Distribuidor:	ERBE

Reflexiones sobre una isla

Maxis últimamente no para con nuevos lanzamientos. Si hace poco hemos podido disfrutar de *Sim Tower* y sus escarceos con las alturas, esta vez viajamos hasta las islas del Trópico. Lugares de ensueño que esperan ser gestionados eficazmente por tipos responsables como nosotros.

Los *Sim* están de moda y no se puede discutir. Con *Sim City* se creó prácticamente un nuevo género de ordenador y desde entonces Maxis ha ido creando una serie de simulaciones cada una más sorprendente que otra. Por ejemplo, *Sim Ant* trataba de una colonia de hormigas. Es increíble lo complejo que puede llegar a ser una sociedad animal y sobre todo las simpáticas hormigas que tienen una organización muy jerarquizada.

El reciente *Sim Tower* ha sido el último gran éxito de Maxis. Es una vuelta al entorno de las ciudades y los problemas que presenta la sociedad industrial como nos hacía recordar *Sim City 2000*, pero tal vez presentaba una cara más humana ya que podíamos "manejar" a individuos dentro de

MUSICA TROPICAL

No podía ser de otra forma, la música que nos acompaña en todo momento tiene un cierto sabor a las islas del Pacífico. Pero no te creas que es pura "pachanga". Combina todo tipo de elementos de géneros para dar lugar a una banda sonora excelente.



Sim Isle transmite un mensaje ecologista

















Sim Isle es ecologismo. Aunque sorprende la gran cantidad de industrias que puedes construir (incluidas las contaminantes y químicas), el mensaje que transmite es preservar la naturaleza de la barbarie humana. Respeta a los animales que encuentres, evitando construir grandes emporios industriales en sus territorios. Si eres listo, puedes ganar dinero con el turismo explotando la belleza del lugar.

un edificio y preocuparnos por la salud física y mental de nuestros inquilinos.

Pero *Sim Isle* es un retorno a los valores de la naturaleza propiciados por *Sim Ant*. El juego transmite un mensaje que podíamos definir como ecologista y de respeto a las culturas aborígenes. No se trata precisamente de crear un zoológico, aunque en algunas islas sí debemos crear una reserva ambiental, sino de explotar de la forma más racional posible los recursos de la naturaleza. Otras veces tenemos que buscar materias primas o simplemente adecuar una buena infraestructura de hoteles para los turistas.

El secreto está en explotar sabiamente los recursos de la naturaleza

LOS NUEVOS SIM

Tal vez esa sea la principal característica que diferencia a *Sim Isle* de otros, que es la de cumplir una serie de misiones, además de la de desarrollar una ciudad o un único objetivo. También existe otra muy importante a nivel gráfico y de interfaz.

Sim Isle es más complicado de manejar que sus hermanos, dado que las posibilidades que ofrece son mucho mayores. Tenemos una serie de "agentes" que son los encargados de cumplir nuestros deseos en el juego. Cada uno sólo puede cumplir una serie de misiones, es decir, construir ciudades o dar una adecuada educación a los indígenas. Menús desplegables y otras utilidades nos ayudarán a través del transcurso del juego, así *Sim Isle* se queda definitivamente en la lista de programas de estrategia dura pero apasionantes al mismo tiempo. Muy pronto estará disponible para aquellos que siempre han soñado con irse a vivir a una isla desierta. Ya se encargarán ellos de hacerla habitable.

ANGEL FCO. JIMENEZ



Ficha Técnica

OK Preview:	DUKE NUKEM 3D
Tipo:	ARCADE
Compañía:	3D REALMS
Distribuidor:	FRIENDWARE



Más 3D, más acción

Parece que la moda de los arcades tridimensionales no tiene fin y unos de los que más aportan a este género son, sin duda, los señores de Friendware y esta vez, con un arcade que sobrepasa todos los límites de violencia alcanzados hasta el momento.



Duke Nukem 3D va a convertirse, desde el momento en que se ponga a la venta, en uno de los productos más revolucionarios y avanzados en todos los aspectos, en el campo de los arcades tridimensionales.



Nos encontramos en el futuro, un negro y asqueroso futuro, en el que los criminales son ahora innumerables y están poniendo en peligro la paz mundial. El gobierno ha construido un gigantesco domo subterráneo, justo debajo de la ciudad de Los Angeles. Lo que los dirigentes no sabían es que entre los asesinos, rateros, terroristas, violadores y demás, había una serie de brillantes científicos que se han puesto a producir la bomba atómica más potente de la historia y así conseguir todo lo que se proponen a cambio de no dejar la superficie terrestre como un campo radiactivo.

Hasta nueve armas diferentes

Tú eres Duke Nukem, un experto guerrero, especializado en misiones de incursión y teniendo como lema principal el de disparar primero y preguntar después; has sido hasta ahora el cazarrecompensas que más ha durado con vida y de nuevo vas a tener que demostrarlo ante todos. Tu misión va a ser introducirte, por una entrada secreta, en el domo en el que está toda la escoria de la sociedad, terminar con todo aquel que se ponga por delante de ti con intenciones de impedirte realizar tu objetivo y, al final, desmantelar toda la base de misiles que están construyendo los científicos y, si se tercia, acabar de una vez por todas con estos últimos también.











Posibilidad de jugar con VGA y con SVGA







ADELANTOS TECNICOS POR TODAS PARTES

Entre las mejoras que va a incluir *Duke Nukem 3D* con respecto a los juegos del mismo tipo que ya han sido realizados, cabe destacar las siguientes:

1. La posibilidad de jugar bajo VGA y SVGA, por lo que aquellos que dispongan de un equipo potente podrán disfrutar de toda la potencia que este juego puede ofrecer.

2. Hasta ocho jugadores simultáneos pueden participar en una partida si se dispone de una red compatible con IPX.

3. Cantidad de movimientos diferentes entre los que podremos agacharnos, saltar, arrastrarnos, volar con un jet-pack, mirar por encima del hombro hacia atrás, etc.

4. Nueve armas distintas entre las que se incluyen la pistola de siempre, escopeta, ametralladora, empequeñecedor, lanzamisiles, láser, granadas con detonador por control remoto y patadas en el último de los casos.

5. Posibilidad de montarnos en vehículos de todo tipo.

6. Niveles subacuáticos en los que las armas se ven afectadas en dirección, potencia, etc.

La verdad es que con estas características no nos queda más que decir que estamos esperando este producto con los brazos abiertos y ansiosos de acabar de nuevo con toda esa basura alienígena que tantos y tantos problemas nos suele dar.

● CARLOS F. MATEOS

Ficha Técnica

OK Preview:	BATTLE ISLE III
Tipo:	ESTRATEGIA
Compañía:	BLUEBYTE

Sola ante el peligro







El planeta Chromos está a punto de sufrir la más cruenta de las batallas, cuya intensidad no la ha presenciado nunca ningún sistema solar. Dos bandos, enfrentados por razones políticas, junto con sus aliados, van a luchar en una batalla sin cuartel.





Tres han sido hasta ahora las partes que de este juego se han realizado, teniendo una especial mención las excelentes ampliaciones que salieron para la primera parte.

En *Battle Isle*, te raptaba una fuerza militar espacial, impresionanda por tus dotes militaristas en la Tierra, para que les ayudaras a derrotar a sus adversarios. Esta parte pudimos disfrutarla todos, al ser distribuida en nuestro país, junto con sus extensiones que también lo fueron a posteriori.

Battle Isle II sorprendió a propios y extraños por la novedad de incluir escenas de combate tridimensionales, en las que aparecían las tropas que enfrentábamos, con lo que el nivel gráfico aumentó considerablemente. Otra novedad que incluía era que, además de los dos ejércitos que se enfrentaban, había varios bandos neutrales, algunos de los cuales te podían ayudar, así como traicionarte en cualquier otro momento. Esta segunda parte solamente pudieron disfrutarla aquellos que se lo procuraron por el mercado paralelo.

Y LLEGA LA TERCERA

Con *Battle Isle III* vuelve toda la acción, la estrategia y la diversión de uno de los juegos de guerra más sobresalientes de la historia del software y además, todos los avances que la informática ha dado desde la segunda parte, incluidos en él a todos los niveles. El sistema de juego va a ser prácticamente idéntico al de su predecesor, con las salvedades gráficas y sonoras que lo hacen muy superior. El simple hecho de que el juego se presente en dos CD-ROM ya dice mucho de él. Numerosos vídeos en formato AVI y la novedad de tener que jugarlo bajo el entorno Windows, preferiblemente en Windows 95, son los datos más sobresalientes.

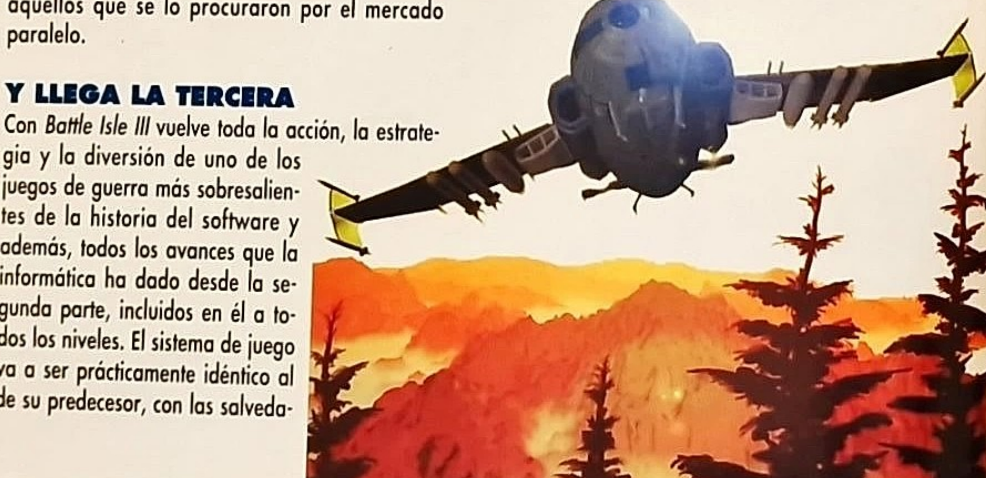
Nuevas armas, nuevos retos

Nuevos modelos de vehículos, como la fortaleza flotante, un avión de enormes dimensiones con una armadura impenetrable y un armamento devastador.

La personalización de la pantalla, pudiendo situar las ventanas que creas oportuno activar en el lugar que más te convenga sube otro punto a la jugabilidad.

Esperamos que alguna distribuidora española se decida a sacar este juego en nuestro país, pues el éxito está asegurado.

● CARLOS F. MATEOS



CONCURSO OK PC

Los miembros de la redacción de OK PC se han colado en algunas de las portadas de la revista. Averigua qué números son. Hay diez juegos de premio.

Envía tus respuestas, anotando el número de portada por carta o fax a:
OK PC
C/ Alberto Alcocer, 5, 1º dcha.
28036 Madrid
Fax: (91) 350 60 02



ENRIQUE MALDONADO
(Redactor Jefe)

ANGEL F. JIMENEZ
(Redactor)



MIGUEL ANGEL ALCALDE (Director)

CARLOS F. MATEOS
(Redactor)

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Ciudad: ....Provincia: ....
C. P.: ....Teléfono: ....

STAR TREK	Nº:	DARK FORCES	Nº: ....
ASTERIX	Nº:	RISE OF THE ROBOTS	Nº: ....

ELECTRONIC ARTS

Del mundo de la PlayStation surgieron dos juegos que han roto moldes en la forma de entender las carreras de coches. Una mezcla de violencia, velocidad y adicción a tope es su principal característica. En vista del éxito obtenido, los técnicos de Sony, a través de su filial Psygnosis, los han convertido a formato PC. Esperad la revolución.

SANGRE, SUDOR Y VELOCIDAD



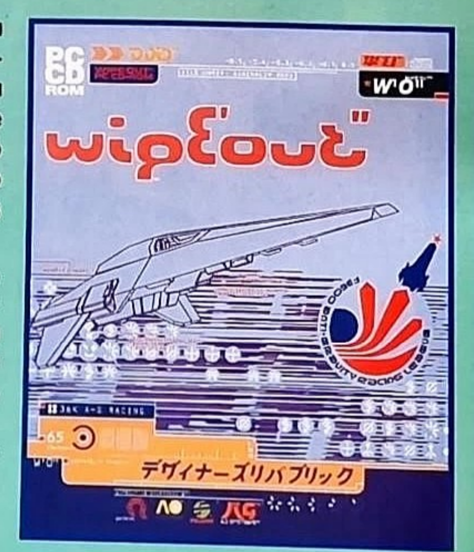




Y no podía ser de otra forma. Las consolas de 64 bits que más están rompiendo en el mercado tienen el honor de poseer dos juegazos de carreras que hacen subir la adrenalina a cualquiera que osa ponerse ante ellos. Tienen un ambiente tan cercano a las máquinas recreativas que pareces tener la sensación de echar monedas al ordenador por la ranura del disquete. Hasta que descubres que estas maravillas se están ejecutando desde tu CD-ROM.

Para emular las versiones de consolas necesitaremos un ordenador muy poten-

WIPE OUT



Una auténtica revolución en Inglaterra donde la publicidad presenta a una adolescente de buen ver enganchada a la consola y sangrando abundantemente por la cara. No sabemos si este juego produce esos efectos secundarios, pero de lo que sí podemos dejar constancia es de lo bueno que es jugar con Wipe Out.

Nos encontramos en pleno siglo XXI. Los científicos han descubierto un medio de propulsión mediante un sistema antigravedad que permite conseguir enormes velocidades. Se utiliza un tipo de nave muy aerodinámica y ligera, pero eso no es óbice para que pueda ir armado porque Wipe Out es un juego de carreras que esconde muchas armas en la pista. Debemos ir recogiéndolas y con ellas eliminar a nuestros enemigos para siempre.

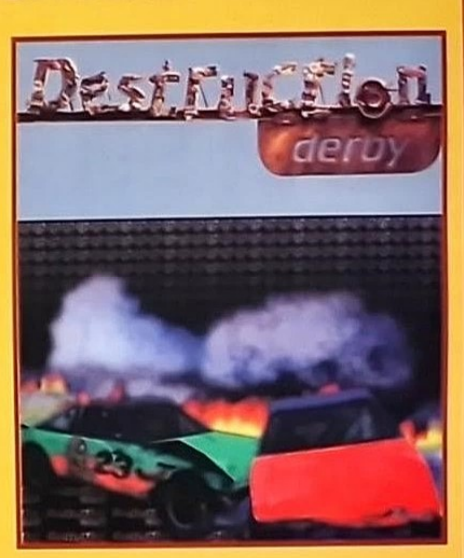
En vez de equipos, tenemos Corporaciones Industriales que prueban sus vehículos mediante estas carreras. Sólo resta encontrar a los locos que piensen arriesgarse. No existen premios, sólo velocidad y violencia se pueden encontrar en este impresionante Wipe Out.







DESTRUCTION DERBY



Un divertidísimo simulador que tiene como principal fin destrozar los coches de los contrarios. Todo depende de la modalidad que hayamos escogido y los jugadores que participen. Pero vamos por partes.

En primer lugar, destacar que en Destruction Derby pueden jugar en red hasta 32 personas en equipos de dos. Esta es una de las modalidades más divertidas, ya que hay que trabajar conjuntamente para poder sobrevivir a la matanza de chatarra. Pero otras son realmente buenas como la de relevos, donde hay que perseguir un coche y golpearle, para que todos los demás le golpeen hasta que le dejen destrozado al cien por cien. Claro que también tú puedes ser la "víctima".

Destruction Derby es muy fácil de manejar. Sólo debemos preocuparnos de la dirección y de frenar y acelerar. Del resto se encargan los demás corredores a los que no les importa destrozar buena parte de su coche si es que te dejan el tuyo para el arrastre. Uno de los detalles más simpáticos es la puntuación. Hasta un total de 99 puntos podemos alcanzar por carrera, dependiendo de si hacemos un trompo o eliminamos a un contrincante, así variará más o menos nuestra puntuación.

Contamos con muchas opciones de dificultad, coches y pistas como es normal en este tipo de juegos. Todo para adaptarlo a nuestra medida y pasar un rato de lo más divertido.

te. Los requerimientos mínimos hablan de un 486 DX2 con 8 megas de RAM, pero eso si hablamos de jugar en baja resolución con VGA. Alucinar en SVGA como hicimos nosotros te exige un Pentium a 90 Mhz y si tienes 16 megas mejor. No olvides que nos encontramos con versiones que provienen de una máquina de 64 bits y que actualmente es de lo mejor que hemos visto en consolas con permiso de Saturn y Ultra.

La música más radical nos acompañará en todo momento

DIVERSION A TODO RITMO

Los gráficos de los dos juegos, aunque siguen la misma filosofía, son bastante diferentes entre sí. *Destruction Derby* es la típica carrera americana de coches que se destrozan entre sí y que todos hemos visto en las películas o en los reportajes de los deportes más curiosos, mientras que Wipe Out es un acercamiento futurista a las carreras donde vale todo, desde adelantar por la derecha hasta tirarle un misil al rival que va delante.

Otro de los aspectos que comparten es la música, ya que en los dos está en formato CD Audio y no tiene nada que envidiar, incluso algunos temas son mejores, a las recopilaciones de música de baile que se venden. Y efectivamente estamos hablando de "bakalao" en estado puro. En este sentido *Wipe Out* es incluso aún más radical. Su banda sonora puede hacer las delicias de los "ravers" de toda Europa mientras echan una partidita. Sonidos hipnóticos provenientes del estilo "trance" nos acompañarán a lo largo de nuestro viaje al futuro.









Congo

Salomón tenía buenas razones para proteger sus minas de diamantes. Eran las mayores del mundo e incluso los propios obreros no estaban libres de sospechas en los continuos robos de diamantes. Para evitarlo, Salomón tomó una solución "salomónica". En aquella época nadie conocía la tecnología para crear robots, así que decidió transformar a los animales en unos terribles asesinos.

Terror en la selva

Congo supuso uno de los grandes taquillazos de 1995. Considerada como la continuación de las grandes películas de aventuras de los años 50 tenía un montón de escenas repletas de peligro, acción y efectos especiales, los ingredientes necesarios para cualquier consumidor de cine rentable de los 90.

GUION DE UNA PELICULA

La historia de Congo resulta ya bien conocida por todos. Resumiendo, el presidente de Travicom desea unos diamantes que sólo se encuentran en un rincón recóndito de las selvas de aquel país. Estos diamantes permiten el funcionamiento de un láser de alta potencia diseñado desde un principio para las comunicaciones vía satélite pero con un uso militar encubierto, ya que con él es posible la construcción de pistolas láser al estilo de la ciencia ficción.

La primera expedición tuvo éxito pero de repente desapareció. La acción comienza con la segunda expedición y sus curiosos componentes. Entre ellos destaca Amy, una gorila que es capaz de comunicarse con los humanos a través de unos guantes de realidad virtual. Los demás miembros comparten historias de amor y odio para crear una curiosa historia sobre las relaciones humanas.

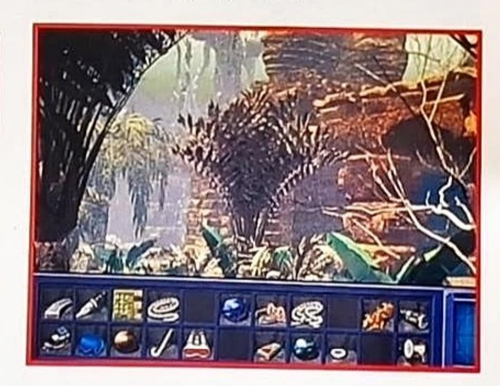
Tras muchas vicisitudes en Congo, llega el momento de explorar la ciudad perdida de Zinj', verdadero centro de la acción. Allí encontrarán los restos y cadáveres de la anterior expedición, junto con los diamantes. Además se encontrarán a los Guardianes.

Los guardianes eran gorilas amaestrados por los soldados de Salomón y entrenados para matar a todo aquello que se atreviese a rondar por las cercanías de la ciudad. Las generaciones heredaron genéticamente la violencia y crueldad de sus antecesores, haciendo durante siglos de la ciudad un mito y perdida en el tiempo. Sólo algunos pocos se adentraron y sobrevivieron perdiéndose su testimonio entre cuentos y leyendas.

LAS MINAS DE SANGRE



De infame recuerdo para Amy y sus amigos, las minas que aparecen en el juego son tan peligrosas como las de la película. Hogar de los guardianes, las minas de diamantes son las mayores del mundo y tenía razón Salomón al utilizar los gorilas como vigilantes. Son los mejores y no tienen en cuenta para nada la vida humana.





Una fiel recreación de la película



A PUNTO DE JUEGO

Es en este momento cuando entramos en acción. Congo se convierte entonces en una aventura gráfica en tres dimensiones con muchos retos y sorpresas en su interior. CIC asegura que saldrá al mercado en marzo, pero nosotros no hemos podido evitar la tentación de probar las primeras versiones del juego dejándonos un buen sabor de boca.



La mayor virtud de Congo es que recrea a la perfección el ambiente de la película y buena culpa de ello tiene la minuciosidad de los gráficos con detalles idénticos al decorado de la película, además de una banda sonora y efectos de sonido francamente espectaculares. En cuanto a la aventura en sí, su diseño es bastante parecido al de otros juegos



ARQUITECTURA

Recreada hasta el más mínimo detalle, la arquitectura de la ciudad perdida de Zinj' recuerda a las ciudades mesopotámicas y asirias del II Milenio. Aunque los diseñadores de la película se inspiraran directamente en las antiguas ciudadelas del sudeste asiático.





LOS OBJETOS



Muchos y variados son los objetos que encontraremos. La mayoría pertenecen al equipo científico de la expedición, pero también existen algunos de la propia ciudad y de la selva. Como siempre, un uso adecuado de los mismos es garantía de éxito.

de la nueva generación, es decir, el movimiento entre pantallas estáticas se produce a través de un movimiento bastante parecido al de una cámara de cine. Después la acción se para en la pantalla para que podamos realizar las acciones oportunas e, incluso, disparar, porque en Congo también debemos usar la violencia para acabar con los malditos guardianes.

Entretenido y fiel a la película, Congo es uno de los mayores e importantes lanzamientos de Viacom para este año. Adecuado para los seguidores de las aventuras difíciles tiene una pinta excelente, como hemos dicho antes. No le hemos visto grandes fallos, tal vez en algunos momentos los programadores se pasan de dificultad, pero de lo que no hay duda es de que es una de las mejores adaptaciones del cine al ordenador.

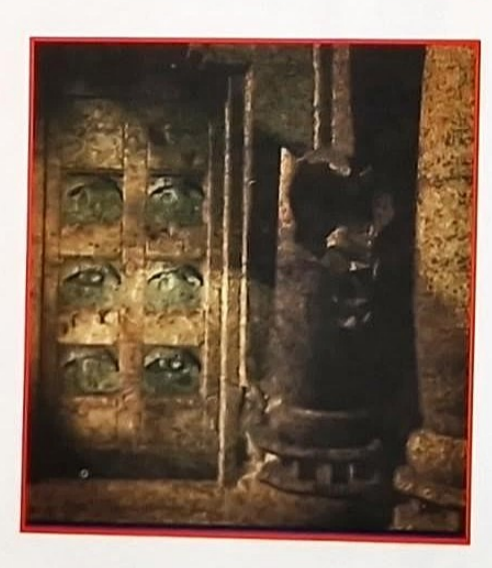
ANGEL FCO. JIMENEZ

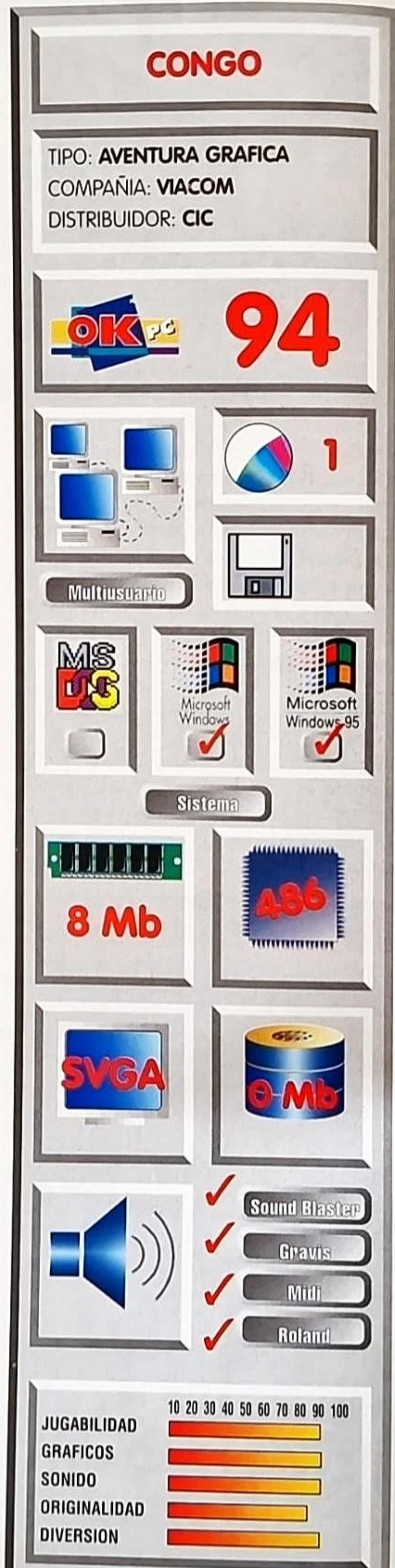


ENIGMAS



Algunos son realmente difíciles de resolver y ponen a Congo en la categoría de aquellos juegos en los que habrá que emplear un montón de horas para resolverlos. Tenemos aventura para rato.







Software de primera calidad a precios increíbles.

¡EN ESPAÑOL!



LABELS UNLIMITED

¡Todo en etiquetas y códigos de barras!.Incluye formatos de etiquetas de la mayoría de los fabricantes y además permite crear cualquier formato personalizado. Incorpora tres tipos deletra Bitstream True Type, herramientas de dibujo,un catálogo de imágenes PicturePak, códigos de barras de 10 estándares diferentes, base de datos con sistema de búsqueda y ordenación de hasta 6 niveles con posibilidad de impresión selectiva de registros y soporte de archivos DBF,ASCII o DIF.Importa 8 formatos de archivos gráficos.

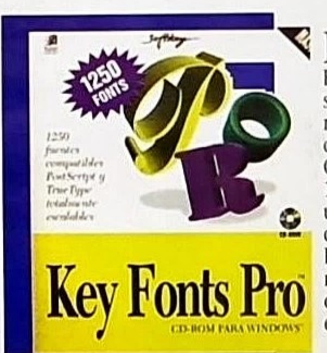
9.950 Ptas



KEY CAD COMPLETE

Es un excepcional programa de cad para usuarios de todos los niveles,con el que podrá realizar proyectos mecánicos, arquitectónicos, de construcción, dibujos técnicos, esquemas eléctricos, diseños de oficinas, remodelación de casas y mucho más, con precisión y a escala perfecta.
Key cad complete calcula automáticamente distancias y dimensiones, contiene una librería de 375 símbolos (mecánicos, eléctricos, arquitectónicos, redes...), importa archivos: DXF, IGES y coordenadas XY,exporta archivos DXF, IGES, HPGL, EPS y coordenadas XY, y soporta cooprocesador matemático.

7.950 Ptas



KEY FONTS PRO

El tipo de letra apropiado convierte un simple encabezamiento en un llamativo reclamo, o el texto de una carta en ese documento que no pasa desapercibido. Con Key Fonts Pro podrá disponer de los 1250 tipos de letra más populares, utilizados por los profesionales, sin tener que realizar una gran inversión. Estos tipos de letra son totalmente redimensionables, para que Vd. pueda obtener el mejor resultado en sus trabajos.

7.950 Ptas



KEY COLOR CLIP ART 2.550

Las imágenes profesionales que añadirán impacto a su trabajo. Ahora puede disponer de una increible colección de 2.550 dibujos a todo color con calidad profesional que abarca diferentes categorias como acontecimientos temporales, deportes de acción, vacaciones, educación, personajes de dibujos animados, actividades profesionales, ordenadores y mucho más.
Incluye Power Album, un sistema de organización y visualización de ClipArts, a modo de libro, único por la comodidad que representa y por su gran facilidad de manejo.



DISEÑO Nº 1195001

Distribuido por:  SDE C/ Fuerteventura, 15 - 28709 S.S. de los Reyes
Tlf.: (91) 651 90 11 - Fax.: (91) 653 57 97

CUPÓN DE PEDIDO

• SI DESEA ADQUIRIR ESTOS PRODUCTOS, ENVÍE ESTE CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO O FAX. A:
C.M.C. C/ Francisco de Rojas, 5 - 3º • 28010 MADRID • FAX: (91) 447 67 70

• SI DESEA RECIBIR INFORMACIÓN SOBRE ESTOS U OTROS PRODUCTOS SOFTKEY, LLAME AL TLF:
TLF: (91) 661 97 01

NOMBRE Y APELLIDOS ....
....
DIRECCIÓN ....
C.P. .... POBLACIÓN ....
CIUDAD .... TLF ....
FAX .... CIF ....

☐ Transferencia Bancaria: Banco de Santander C/C Nº 16395, Código Agencia: 1590. Código del Banco 0085 ¡Importante justificante adjunto!
☐ Recibo Bancario (Rellenando el código Cuenta del Cliente)

Código del Banco | Código Agencia | Control | Nº Cuenta

☐ Visa ☐ American Express ☐ T 6000 ☐ 4B
Nº ________________ Caduca Final ________

Todos estos precios incluyen I.V.A

PRODUCTO	UNIDADES	PRECIO POR UNIDAD	TOTAL PTS.
KEY CAD COMPLETE, WINDOWS, ESPAÑOL 3,5"		7.950	
LABELS UNLIMITED, WINDOWS, ESPAÑOL 3,5"		9.950	
KEY FONTS PRO 1.250, WINDOWS, ESPAÑOL, CD-ROM		7.950	
KEY COLOR CLIP ART 2.550, WINDOWS, ESPAÑOL, CD-ROM		7.950	
MANIPULADO, TRANSPORTE Y SEGURO	(*)	(**)	900 PTS.
		TOTAL	

FIRMA

(*) Península: Servido por UPS; 24horas.
Canarias y Baleares servido por Paquexpress; 5 a 7 días.
(**) Los gastos de envío, son 900 Pts en Total, hasta un volumen de 4 unidades.

In the First Degree

Se presenta un caso complicado de robo, infidelidad y asesinato, en el que todos los que se encuentran implicados harán todo lo posible por autoexculparse. Tú tienes las pruebas, los móviles y, en definitiva, todo lo necesario para conseguir un veredicto de asesinato en primer grado.

El pintor de cuadros

El señor Zachary Barnes, copropietario de una galería de arte del Mercado Sur en la ciudad de San Francisco, ha sido asesinado de una manera brutal, con un impacto de bala en la nuca. Su socio y pintor extravagante, James Tobin, ha sido encontrado a su lado con una pierna herida. Tobin ha alegado que fue en defensa propia, pero a pesar de todo ha sido acusado de asesinato.

Tú encarnas a Sterling Granger, el fiscal del distrito y vas a tener que desenmarañar toda una serie de historias, opiniones, coartadas y ardides hasta conseguir un veredicto de asesinato en primer grado. Pruebas ocultas, confesiones de última hora y acusaciones meramente especulativas van a darse cita en lo que es, hoy por hoy, la aventura más original, atrayente, divertida e intrigante del mercado. ¿Te atreves a convertirte en un Perry Mason de altura?





VARIAS ALTERNATIVAS

Al parecer en el caso del asesinato de Zachary Barnes, hay cuatro personas implicadas:

* La primera es el supuesto asesino, James Tobin, con el que únicamente podremos hablar durante el juicio, ya que se encuentra encerrado en la cárcel, a esperas del mismo.

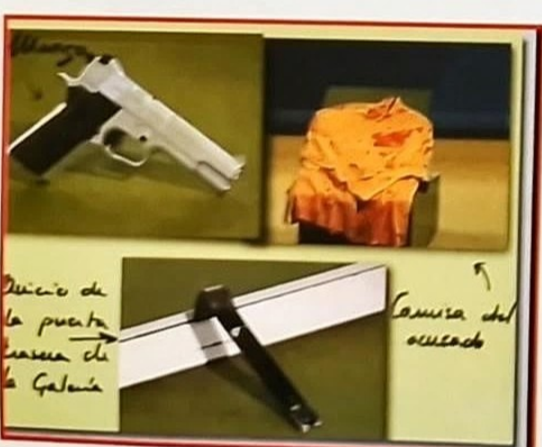
* Yvonne Barnes, la esposa de la víctima. Guarda un gran rencor hacia Tobin por haber matado a su marido y hará cualquier cosa por verle entre rejas.

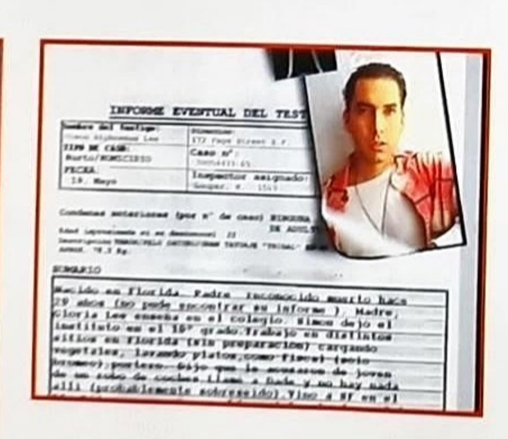
Todos los sospechosos y testigos tienen una versión diferente

ZACHARY BARNES



La víctima frente a la que gira todo el juicio. Marido de Yvonne y copropietario de la galería de arte. Fue asesinado por un impacto de bala en la parte posterior de la cabeza, provocándole una muerte instantánea.





JAMES TOBIN

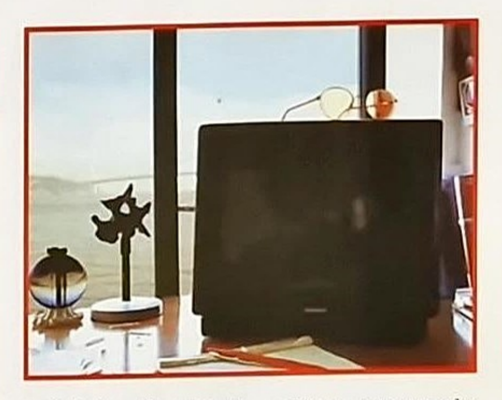


El presunto asesino de Zachary Barnes. Alega defensa propia y tiene una coartada para ello. Juntando pruebas y testimonios deberás convencer al tribunal de lo contrario, metiéndolo en la cárcel de por vida con un delito de asesinato en primer grado.









* Ruby Garcia, la novia y amante de James Tobin. Aunque al principio no parece que nos vaya a servir de mucha ayuda, al final descubriremos que es una pieza imprescindible para llevar a buen cabo la acusación.

* Simon Lee, aprendiz de pintor de James Tobin. Ganaba un mísero sueldo trabajando en la galería y, sin embargo, ha conseguido pagar al contado una moto de casi dos millones de pesetas.

Los móviles del asesinato pueden ser varios. El primero es haber matado a Zachary para encubrir un importante robo de cuadros, de manera que James Tobin pudiera cobrar el seguro, que ascendería a una suma de veinticinco millones de pesetas, ayudándose de la colaboración de Simon Lee. El segundo podría ser un asesinato por celos, ya que podría existir un triángulo amoroso entre Zack, James y Ruby, como podrían explicar las diferentes cartas encontradas en el ordenador de la víctima.

Revisa todas las pruebas antes de ir a juicio

La cuestión es que alguien está mintiendo descaradamente y tú tienes que procurar descubrirle ante el tribunal, cosa que, aunque en primera instancia podría parecer complicado, juntando pruebas y testimonios, podría convertirse en otro caso más, aunque eso sí, algo más escandaloso.

YVONNE BARNES



La esposa de Zachary Barnes. Está deseando ver a James Tobin entre rejas y eso hará que su declaración no sea muy fiable, ya que será capaz, incluso, de mentir en el tribunal con tal de que ese hombre pague su justa condena.



SIMON LEE



A pesar de cobrar un mísero sueldo, trabajando como aprendiz en la galería, ha podido comprarse una Kawasaki de casi dos millones de pesetas. ¿Será el culpable del robo de los cuadros en la galería de arte?



ORIGINALIDAD POR LOS CUATRO COSTADOS

In the First Degree es una aventura que sobresale sobre todo por tres cosas. La primera es su argumento, digno de una de las mejores películas de intriga y asesinatos que pudiera hacerse. La segunda son los actores, verdaderos profesionales de la interpretación que, fácilmente, pueden hacernos sentir la tensión en el ambiente, la tristeza o la agresividad, según la situación en la que se encuentren. Y por último, la cuestión técnica de haber sido traducido, tanto a nivel de textos como de voces, por otros no menos profesionales del doblaje, que incluso han cuidado detalles como el que una persona que está comiendo, hable como si tuviera la



boca llena, o haber medido las pausas dramáticas que tanto se utilizan durante la aventura.
Los gráficos son otro apartado fuerte de este juego, pues la calidad de la SVGA es algo que está fuera de toda duda, sobre todo en las pantallas estáticas, donde tienen más calidad que en una fotografía.

In the First Degree es una aventura con todas las de la ley, y nunca mejor dicho, que atraerá desde un primer momento a todos los que se atrevan a meterse en la piel del fiscal. A modo de consejo, preparáos para tener una libreta y un bolígrafo, pues las pistas que te ofrecen los testigos y acusados son muy rápidas y tienes que cazarlas casi al vuelo.

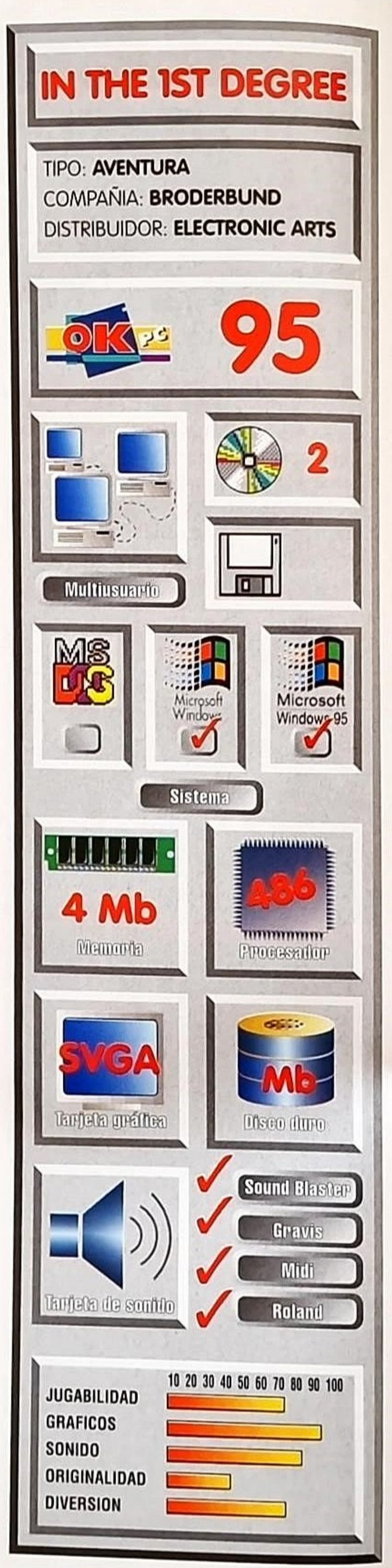
El título en cuestión va a estar disponible para Windows 95, en el mejor de los casos, aunque también puede ser instalado y ejecutado en la versión de Windows 3.1 o superior.

CARLOS F. MATEOS

RUBY GARCIA

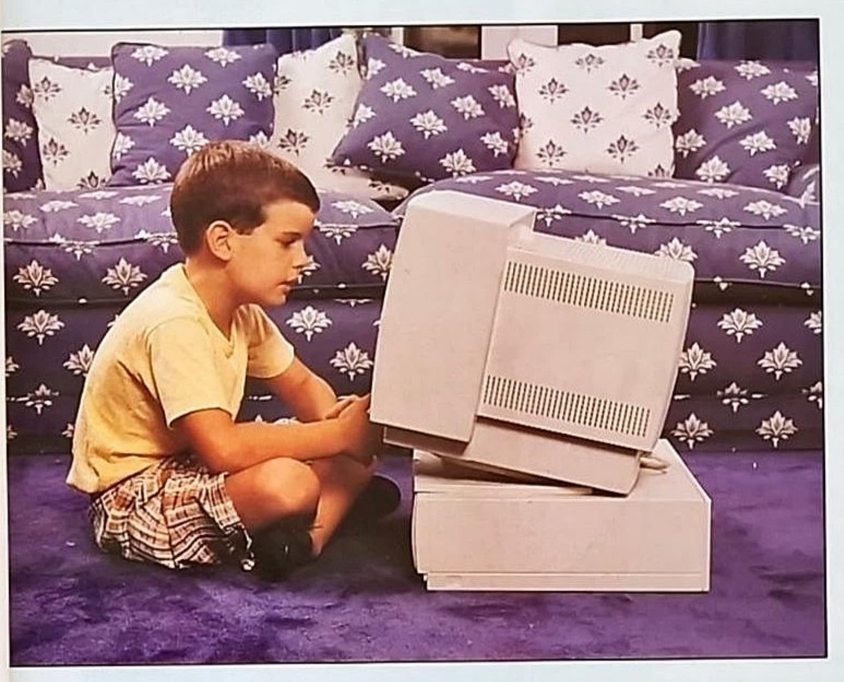


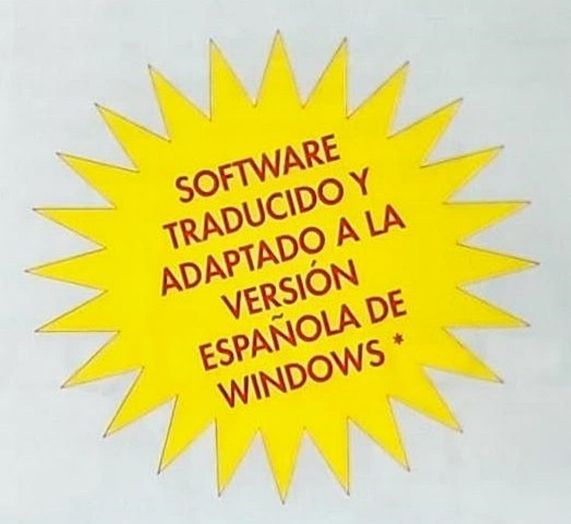
La novia y amante de James Tobin. Al parecer mantenía relaciones con Zack, aunque nadie ha conseguido probarlo, a no ser por las cartas que se encontraron en el ordenador de la víctima.

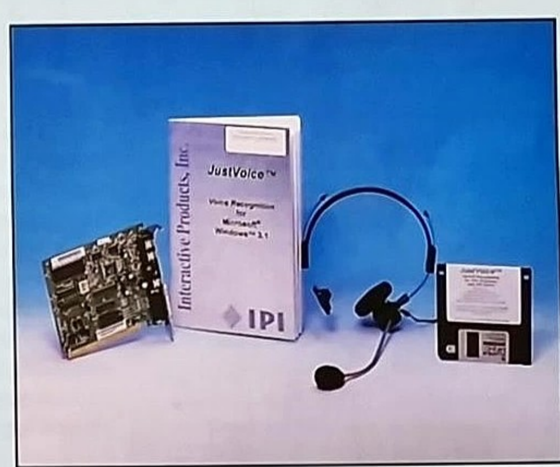


JUST VOICE®

CONTROLE WINDOWS CON SU VOZ







"Nunca fue tan fácil manejar Windows"

- Navegue dentro de su sistema sin tocar el teclado o el ratón (no consume más del 5% de los recursos del PC)
- Ejecute cualquier programa con sólo pronunciar su nombre (eficacia de reconocimiento superior al 98%)
- Agregue nuevas emociones a sus juegos controlándolos con su voz (respuesta instantánea: 0,2 segundos)
- Reciba una confirmación verbal de sus mandatos para mejorar su precisión (definible para cualquier comando)
- Olvídese de una vez de las complicadas combinaciones de teclas que cambian con cada aplicación
- Encadene cualquier número de macros y "salte" a cualquier parte de sus programas con UNA sola orden
- Utilice el mismo comando independientemente de la aplicación, dejando a su PC que haga el trabajo pesado
- Elija o cree sus propios comandos y respuestas. Agregue, edite o borre cualquier comando o vocabulario de sus aplicaciones

... Todo esto, por sólo 34.900 Pta. (+IVA y gastos de envío)

* Software traducido al castellano y adaptado a la versión española de Windows 3.1 y Windows para Trabajo en Grupo 3.11

Sí, deseo pedir **JustVoice**® (Rellene y marque lo que corresponda)
Envíenme ______ unidad/es al **precio especial de 34.900 Pta.** cada una. (IVA y gastos de envío incluidos) exclusivo para los lectores de esta revista (con un ahorro de un 20% sobre el precio original).

OK PC

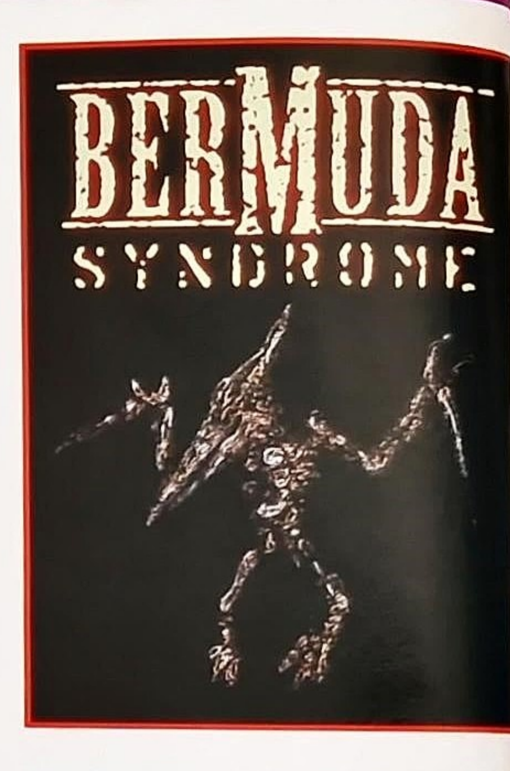
Total pedido: __________ Pta.
Nombre: ______________________
Empresa: ______________ CIF/DNI ________
Dirección: ______________________
Población: ______________ CP: ________
Provincia: ______________________
Teléfono: ______________ FAX: ________

Forma de pago:
- ❑ Cheque a la orden de Información & Software
- ❑ Contra reembolso (gastos de 2.000 pesetas adicionales)

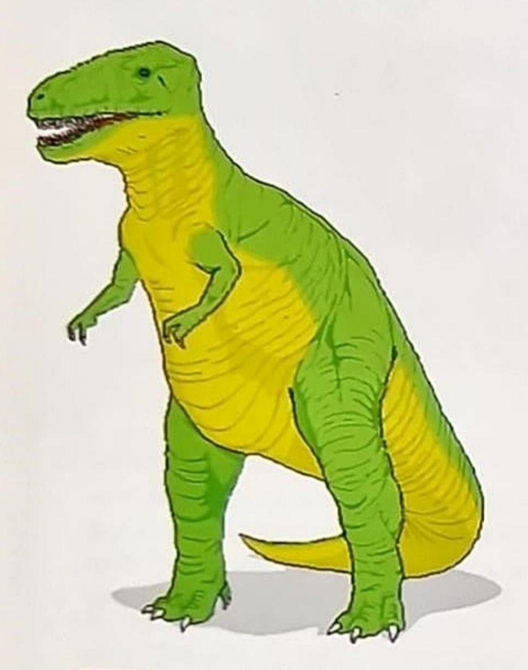
Información & Software. C/ Madre de Dios, 2. Chalet 6. 28016 Madrid
Tel.: (91) 345 16 83. Fax.: (91) 359 08 81
Recepción de pedidos y pago: CMC c/ Francisco de Rojas, 5. 4º, 1º. 28010 - MADRID. Telf.: (91) 447 55 53 / FAX.: (91) 447 67 70

Bermuda Syndrome

Hasta hace unos momentos me encontraba en medio de una batalla, a bordo de mi avión cuando fui abatido por una ráfaga de un aeroplano enemigo. Ahora no sé dónde estoy ni que hago colgado de este árbol, pero sé que cuando lo sepa no me va a gustar.



Perdido en la prehistoria

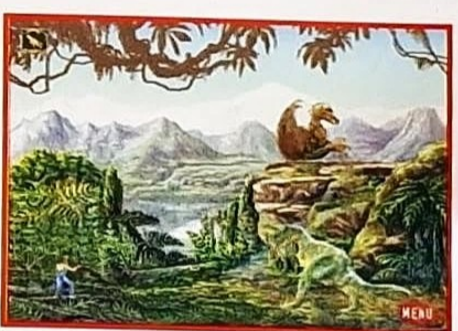


Bermuda Syndrome nos introduce en una extraña y apasionante aventura en la que un teniente de la aviación de los Estados Unidos de la II Guerra Mundial, que se encontraba en medio de una lucha aérea a bordo de su bombardero, es alcanzado de lleno en el motor izquierdo por una ráfaga de un caza enemigo y comienza a caer en picado, cuando, de repente, un fuerte fogonazo de luz lo ciega y, acto seguido, aparece rodeado de árboles, colgado del paracaídas en una rama de un gigantesco tronco y con el avión destrozado a sus pies. Y eso no es todo, ya que al fondo hay una tribu de indígenas que está a punto de sacrificar a una bella muchacha. Por supuesto, como buen soldado no puede permitir eso y se lanza al rescate de la chica sin saber que por culpa de ese acto heroico se va a meter de lleno en la aventura más apasionante y peligrosa que haya podido tener en su vida.



COMO LOS DE ANTES, PERO MEJOR

Nada más empezar a disfrutar del juego, descubrimos que ha sido realizado siguiendo los cánones de reliquias de la programación como *Prince of Persia*, *Flashback* o *Another World*, por citar algunos del estilo y es que, los gráficos, tanto de los sprites como de los escenarios siguen la misma línea en todos los aspectos, con las diferentes salvedades que los hacen distintos entre sí. Las características que más nos hacen relacionar los diferentes juegos son: tamaño medio-pequeño, que da pie a poder disponer en pantalla de la mayor cantidad de escenario posible; unos movimientos asombrosos, que se asemejan lo más posible a los reales, llegando en algunos extremos a tomarlos de la realidad para luego digitalizarlos; y la cantidad de acciones posibles a realizar.



En la aventura, nuestro cometido va a ser intentar escapar de esta extraña isla de la que parece que el tiempo se ha olvidado.

Aunque al principio nos encontraremos solos ante el peligro, más adelante podremos disponer de la ayuda de diferentes

EL PROTAGONISTA



Este aguerrido personaje es el teniente de aviación que vamos a manejar en todo momento. Entrenado para la guerra, este joven está versado tanto en el arte de la supervivencia, como en la de las armas de fuego y, en definitiva, en todo lo que le servirá para subsistir el mayor tiempo posible en un lugar tan inhóspito como una selva prehistórica.



nativos de la isla que nos acompañarán en nuestra aventura, como la bella princesa Natalia, a la que salvaremos de las garras de una tribu de salvajes, un chamán con poderes sobrenaturales, etc.

Para realizar nuestro objetivo dispondremos de escasas, pero muy valiosas, ayudas. La primera es un cuchillo de caza que podremos utilizar para multitud de cosas, la segunda será nuestro querido rifle de caza, el cual será nuestro mejor compañero de viaje y, más adelante, multitud de aparatos que encontraremos en la isla, como una esmeralda que nos sirve de teletransportador si la situamos en unos lugares precisos.

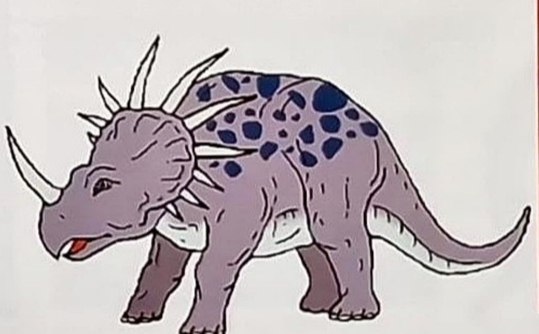
MIL Y UN PELIGROS

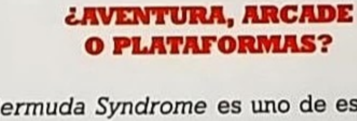
Sin embargo, y a pesar de los escasos utensilios útiles, los peligros van a ser muy numerosos y presentados en cantidad de formas, desde enormes dinosaurios que podrían acabar con nosotros de un solo bocado, hasta enormes insectos que con su aguijón serían capaces de atravesarnos, pasando por monstruos-zombie que habitan en las cuevas más oscuras de la isla, o tribus de indígenas, algunas caníbales y otras no, pero todas muy peligrosas. La cuestión es que en la mayoría de los casos solamente vas a poder contar con tu astucia a la hora de elegir los mejores caminos y tu agilidad para afrontar las situaciones más peligrosas.

Cada una de las pantallas que atravesemos serán dispuestas como si de un puzzle lógico se tratara; por ejemplo, en uno de los escenarios hay una especie de cocodrilo gigante descansando en la orilla de un río, con unos pájaros revoloteando por la zona.

Tendrás que pararte unos momentos a pensar cuál es la manera más correcta de evitar al reptil. Existen varias, pero todas muy arriesgadas para tu integridad, como saltar delante de él y correr, o intentar atinarle con el rifle; pero la mejor, sin duda, es disparar a uno de los pájaros para entretenerle, mientras tú saltas por su lado y te alejas de allí. Como habréis podido comprobar, son muchas las posibilidades que tendremos para realizar cada una de las acciones, pero solamente una es la más segura, o, en algunos casos, la única válida para seguir adelante.

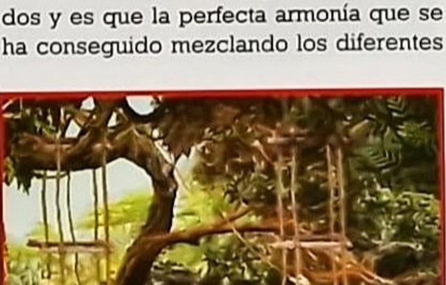
Intenta salir de la isla prehistórica





¿AVENTURA, ARCADE O PLATAFORMAS?

Bermuda Syndrome es uno de esos pocos títulos que presentan un gran problema a la hora de tener que ser clasificados y es que la perfecta armonía que se ha conseguido mezclando los diferentes





LA GUAPA PRIMITIVA



Tras salvarla de una tribu de maníacos indígenas, vamos a tener que conseguir convencerla de que no eres ningún dios, sino un hombre que no sabe ni dónde está y que tiene que salir de aquí. Una vez que consigas eso, te ayudará en todo lo que pueda.





géneros que engloba este juego hace muy difícil clasificarlo en uno, excluyendo a los otros. Por una parte, tiene una gran dosis de arcade, pues los numerosos saltos, movimientos peligrosos y otras acciones que ponen nuestra vida pendiente de un hilo, suman varios enteros a este apartado. La aventura también es tocada, gracias a la gran cantidad de objetos de los que deberemos encontrar su utilidad y, por último, el que más salta a la vista, que es el género de las plataformas, por una razón que no hay ni que explicar. La cuestión es que *Bermuda Syndrome*, siendo una mezcla correcta de muchos estilos, es, sobre todo, un excelente juego del que nunca te vas a arrepentir de haberlo adquirido.

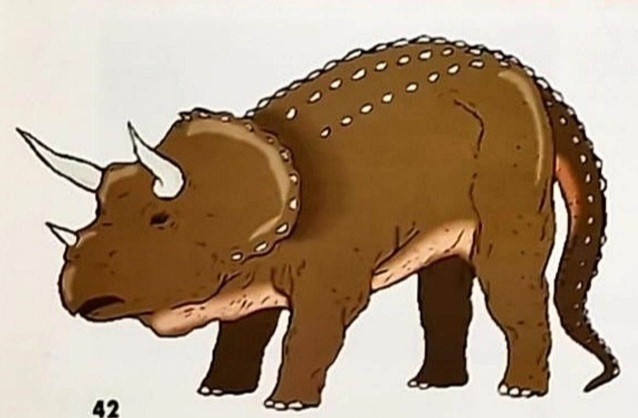
Un aviso, si eres de los que se impresionan con facilidad, tómate un tranquilizante antes de comenzar una partida, pues la calidad de *Bermuda Syndrome* puede provocarte un colapso emocional y mucho más.

CARLOS F. MATEOS

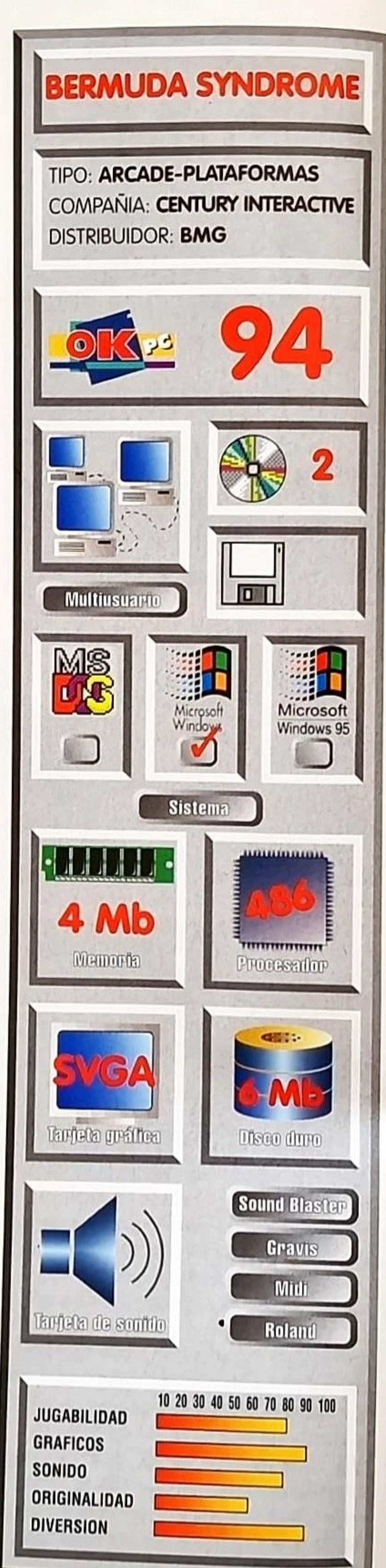










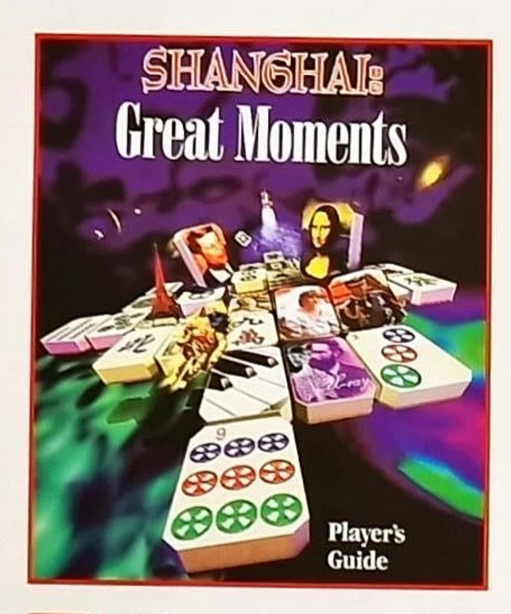




Shanghai

Clásico entre los clásicos, Activision ha realizado muchas versiones de *Shanghai* a lo largo del tiempo. La última es un producto exclusivo para Windows, y con muchos elementos multimedia incorporados.

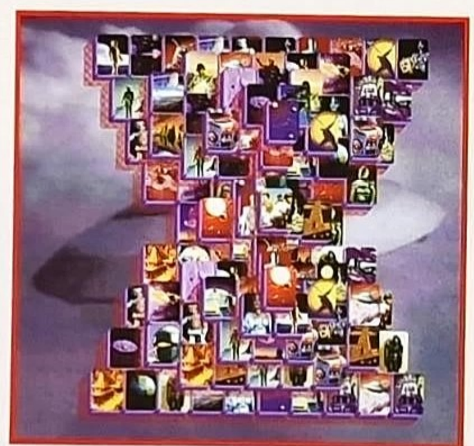




Secuencias de la historia

Para los que no conozcan el objetivo de *Shanghai*, diremos que es bastante simple. Consiste en agrupar parejas de fichas de una construcción, moviendo sólo las que estén más arriba y que no tengan otras fichas a su laterales al mismo tiempo, es decir, deben tener al menos el lado izquierdo o derecho libre.

Este juego es tan antiguo como la propia China de donde procede. Poco a poco se ha ido extendiendo por todo el mundo, en especial en Estados Unidos donde la colonia china es muy numerosa y son los principales interesados en dar a conocer su cultura y diversiones. De todas formas, *Shanghai* es un juego muy querido por los educadores, ya que despierta de forma natural la observación, la memoria y, en definitiva, el desarrollo intelectual. Por lo tanto, resulta muy recomendable para todo aquel que desee ejercitar el cerebro de forma divertida.





LOS PODERES DE WINDOWS

Todas las versiones de *Shanghai* son divertidas y educativas al mismo tiempo, pero *Shanghai Great Moments* ha rizado el rizo al incluir muchos elementos bastante interesantes. De momento, el número de juegos de fichas han aumentado hasta nueve. Realizados en SVGA, la calidad gráfica es muy buena, pero lo que más llama la atención es el gran número de fondos de pantallas que existen y la inclusión de escenas de vídeo relativas al tema que trata la ficha.

Los nueve tableros se basan en:
- Temas tradicionales chinos
- La exploración del espacio
- Películas de ciencia-ficción

ELIGIENDO TEMAS

Las caras de las fichas representan temas culturales que van desde la exploración del espacio hasta grandes personalidades de la historia. Al resolver una pareja de fichas aparece una secuencia de vídeo y sonido referida a esa circunstancia.

SECUENCIA FINAL

Al acabar el tablero, y dependiendo del fondo que haya aparecido durante el juego, podemos ver una secuencia de vídeo bastante larga a modo de recompensa final. Como el juego indica, recogen grandes momentos de la historia y la ciencia.



- El romanticismo
- Historia del arte
- Personalidades
- Temas musicales
- Inventos y descubrimientos
- Momentos decisivos de la humanidad

Al cargar *Shanghai* podemos elegir el tipo de tablero y la disposición de las fichas. Asimismo el programa incluye nuevos juegos o variaciones de *Shanghai* que siguen unas reglas parecidas pero más innovadoras e igual de divertidas.

COLOCACION DE LAS FICHAS

Dentro del juego de Shanghai, la disposición de las fichas puede variar. En un principio se empieza por la clásica, pero existen otras tan interesantes como la pirámide y el castillo. El escorpión es una de las más desafiantes, al igual que las cuatro esquinas. Todo se ha hecho para que nos rompamos la cabeza pensando.





La forma de jugar es muy sencilla. Con el cursor del ratón apuntamos a una ficha y después a la que creemos es la correcta; si acertamos, la ficha desaparece para dar lugar a una secuencia de vídeo. En caso contrario, aparecerá un pitido bastante molesto. También podemos pedir ayuda al ordenador para que nos indique un movimiento, pero la mayoría de las veces no es el más adecuado, ya que busca el primero que encuentra en sus algoritmos de cálculo. Si acaso no nos gusta ni el tablero o la disposición, en cualquier momento, podemos abandonarlos para elegir unos nuevos.

Como anfitriona del juego tenemos a Rosalind Chao, una actriz norteamericana de ascendencia china que protagonizó la proclamada *El club de la buena estrella*, además de *Star Trek: The Next Generation*. Ella se encargará de ayudarnos en cualquier momento del juego además de en la introducción del mismo.

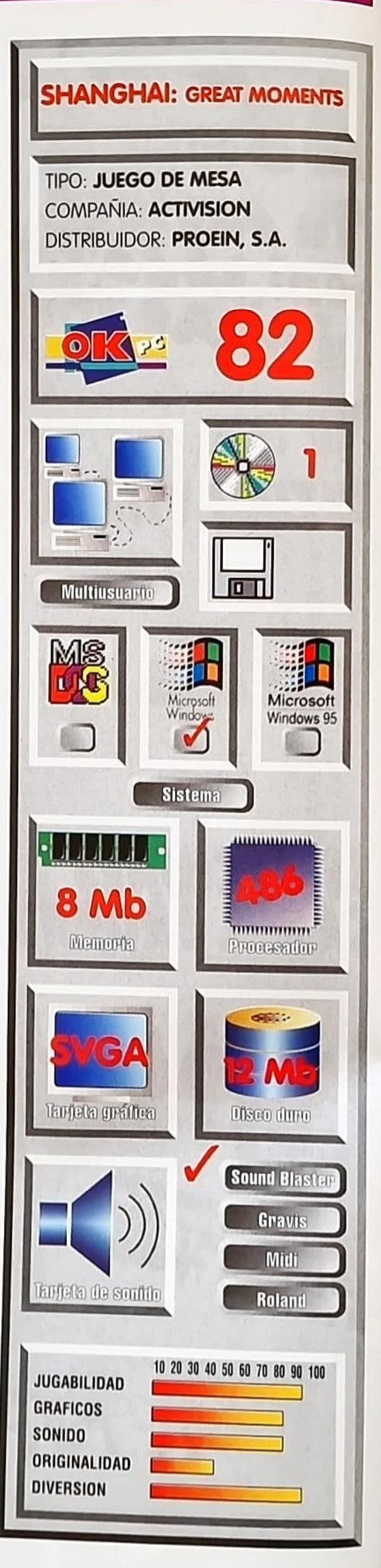
Ya tenemos una buena excusa para pasar las tardes con nuestro ordenador. *Shanghai* nos tendrá ocupados durante mucho tiempo.

ANGEL FCO. JIMENEZ









Quest for Fame

El producto revolucionario en el campo del software lúdico acaba de llegar a nuestro país. *Quest for Fame* nos va a hacer pasar las mejores y más divertidas horas que habremos pasado delante de nuestro ordenador y eso está fuera de toda duda.

Me río de B.B.King

Nunca fue tan fácil hacer música

Quest for Fame va a ser uno de los títulos más innovadores, divertidos y originales del recién comenzado año 1996. Fijaos que aún quedan muchos meses por delante y en la redacción ya estamos completamente seguros, no solo del éxito fulgurante que va a tener entre todos los aficionados a los juegos de ordenador, sino también entre los críticos de este campo, llevándose por mayoría absoluta el galardón de juego más original.

Lo primero que más llama la atención de *Quest for Fame* es que, además del software que incluye dos CD-ROM repletos de información y pistas de CD-Audio, hay además un nuevo artilugio hardware que lleva como nombre *Virtual Pick*, que, con la forma de una púa para guitarra un tanto cibernética, va a ser nuestro utensilio principal a la hora de movernos por el juego en sí.



TAN FACIL COMO GOLPEAR

Lo primero que vamos a tener que hacer es instalar el hardware, es decir, la *Virtual Pick*. Para ello, deberás desconectar la impresora en el caso de que la tengas instalada, ya que es precisamente el puerto de la impresora el que va a ser utilizado. Una vez hecho esto, solamente tendrás que instalar el software y ejecutarlo para así comenzar a disfrutar de todo lo que *Quest for Fame* puede ofrecernos.

La técnica a seguir durante el juego es realmente sencilla. Lo único que debes hacer antes de comenzar es procurarte un superficie considerablemente

EN CONCIERTO CON AEROSMITH

Si consigues reunir la suficiente fama como para que hasta este grupo multinacional se fije en ti, llegarás a convertirte en el guitarrista principal e incluso podrás participar en uno de sus conciertos, pudiendo ganar la gloria o el más absurdo de los ridículos. De ti depende.



Toca junto a los Aerosmith

dura y rugosa como para que ofrezca la suficiente resistencia a cada uno de los golpes que propinemos con la *Virtual Pick*, ya que aunque existe una guitarra construida especialmente para este juego, aún no ha sido distribuida en nuestro país y no estamos seguros de que al final llegue, así que consigue una raqueta, una tabla de fregar, el respaldo de una silla de mimbre o, en el último de los casos, tu pierna.

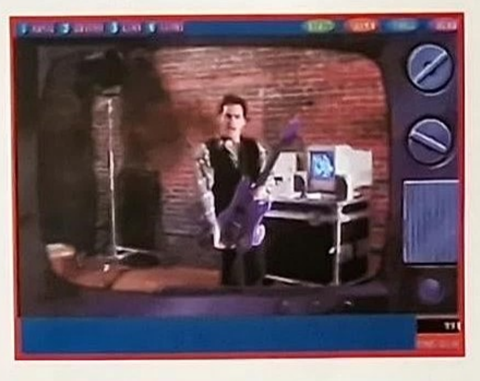
Y ya solamente queda ejecutar el juego, agudizar nuestro oído musical y prepararnos para algo totalmente novedoso.

SIGUIENDO EL RITMO

Nuestra misión en *Quest for Fame* va a ser revelarnos como unos auténticos virtuosos de la guitarra eléctrica hasta conseguir nuestro sueño, que es ni más ni menos que tocar en un concierto, mano a mano y en directo, junto a tus ídolos musicales, los Aerosmith. Para ello vas a tener que ir ganando reputación entre todos los que te rodean. Primero, deberás concursar en un programa de televisión en el que tienes que repetir fragmentos de melodías típicas del rock, blues y jazz. A continuación, podrás formar un grupo entre amigos para componer vuestras propias canciones; tal vez tengáis suerte y justo pase por la calle el director de una empresa de artistas noveles y vea en vosotros la suficiente madera artística. Ya solamente tienes que ganar unos cuantos dólares hasta llamar la atención de grupos importantes que te ofrezcan la oportunidad de unirte a su banda, como pueden ser los mismísimos Aerosmith.

Aunque alcanzar esto parece





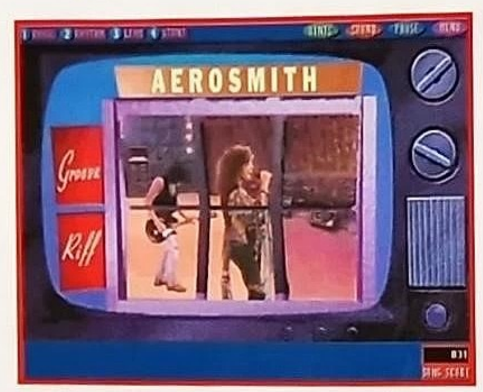
LA GUITARRA CIBERNETICA

Esta curiosa guitarra, con un diseño que se asemeja a las que se usarán en el siglo XXII, es ni más ni menos que otro hardware, creado expresamente para usarlo con este juego conjuntamente con la Virtual Pick. Todavía no ha sido distribuída en nuestro país ni tenemos noticias de que así vaya a ser, por lo que prepárate a estar con la raqueta en la mano mucho, pero que mucho, tiempo.









casi imposible, en realidad lo puedes conseguir a golpe de púa. Lo único que tienes que hacer es, cada vez que tengas la oportunidad de tocar alguna canción, impactar con la *Virtual Pick* en el momento preciso en que te lo indica el ordenador. Esto lo hará gracias a un medidor del ritmo que estará situado en la parte inferior de la pantalla que te señalará cuándo debes golpear. Cuanto mejor lo hagas, más éxito tendrás entre aquellos que te rodean; sin embargo, si por cualquier casualidad te has atrevido con una partitura demasiado complicada y no das pie con bola, te encontrarás con que aquellos que habían confiado en ti desde un principio te darán la espalda hasta que lo hagas mejor.

LA MANERA MAS SENCILLA DE HACER MUSICA

Si bien *Quest for Fame* sabrá a muy poco a aquellos que sepan tocar la guitarra de verdad (es decir, con sus partituras, sus acordes y punteos, etcétera), se convertirá en la manera más sencilla de convertirse en virtuosos de la música a aquellos que por cualquier razón no sepan tocar y eso es algo a valorar.

Quest for Fame es uno de los títulos más originales y divertidos que hemos tenido la oportunidad de ver en lo que llevamos delante de un ordenador y creemos que va a ser muy complicado que lo superen en estos dos aspectos.

CARLOS F. MATEOS



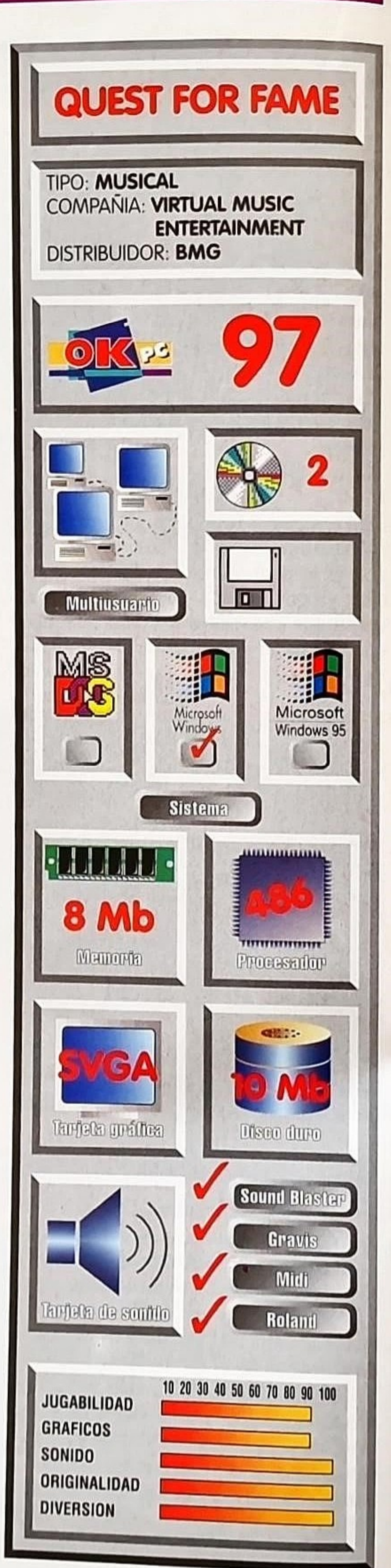
CUALQUIER CACHARRO ES VALIDO

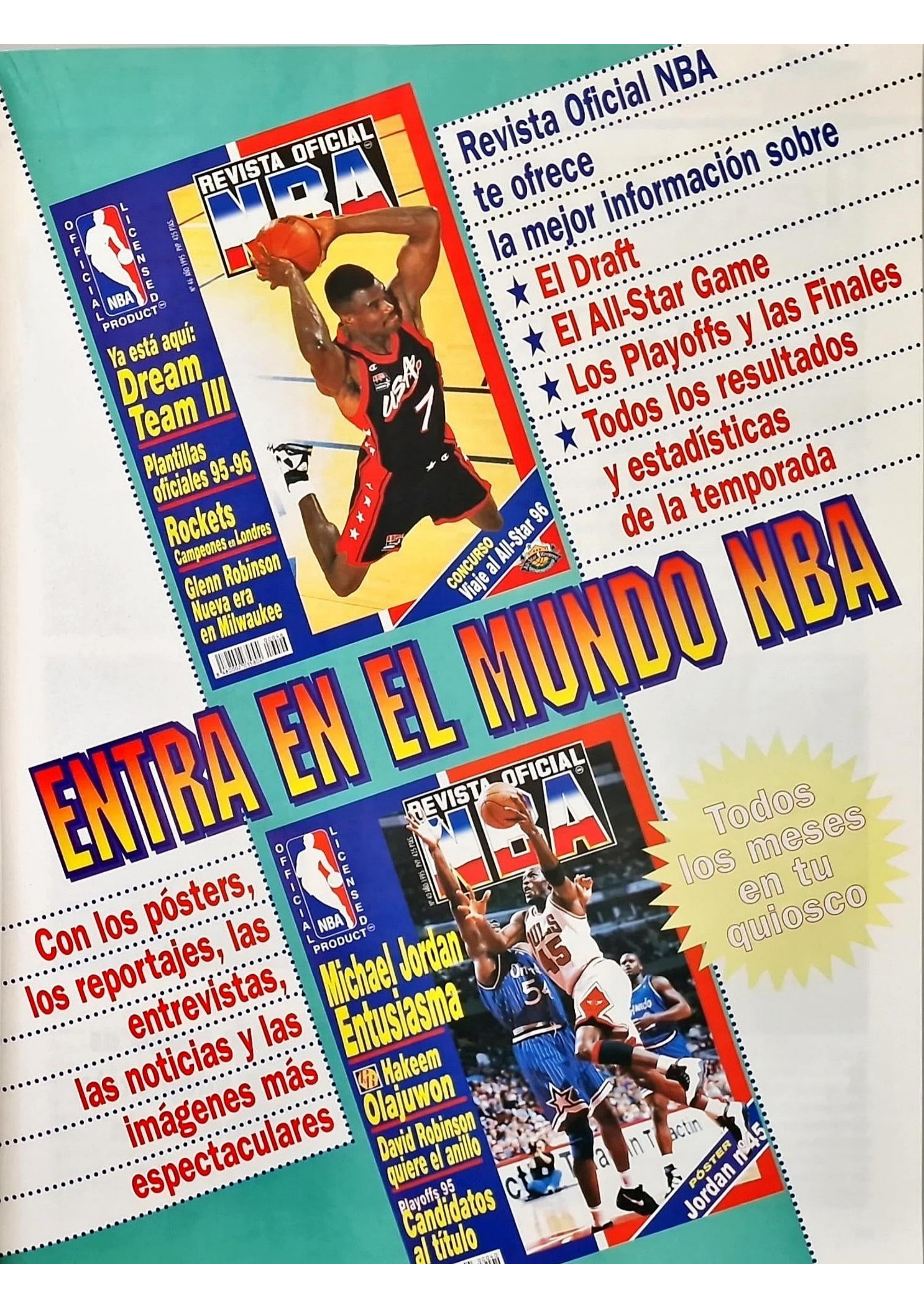


¡Qué podemos deciros! Esto es lo que utilizamos a la hora de realizar el comentario. Ni que decir tiene que la chica de la limpieza se subía por las paredes cada vez que le robábamos la escoba para utilizar la Virtual Pick, pero es que a falta de guitarra, buenas son las escobas.









Revista Oficial NBA
te ofrece
la mejor información sobre
★ El Draft
★ El All-Star Game
★ Los Playoffs y las Finales
★ Todos los resultados
y estadísticas
de la temporada
REVISTA OFICIAL NBA
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
Ya está aquí:
Dream Team III
Plantillas oficiales 95-96
Rockets Campeones en Londres
Glenn Robinson Nueva era en Milwaukee
CONCURSO Viaje al All-Star 96
ENTRA EN EL MUNDO NBA
Con los pósters,
los reportajes, las
entrevistas,
las noticias y las
imágenes más
espectaculares
REVISTA OFICIAL NBA
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
Michael Jordan Entusiasma
Hakeem Olajuwon
David Robinson quiere el anillo
Playoffs 95 Candidatos al título
PÓSTER Jordan nº45
Todos
los meses
en tu
quiosco

Te conviertes en un monstruo

Frankenstein

La universal novela de Mary Shelly *El Monstruo de Frankenstein* ha impactado tan fuertemente en todas las personas desde el momento en que apareció que hasta hoy en día, después de haber pasado muchísimo tiempo, sigue vigente y siendo una lectura obligada para todos, un tema para grandes éxitos en el cine y ahora, un argumento genial para un juego de ordenador.









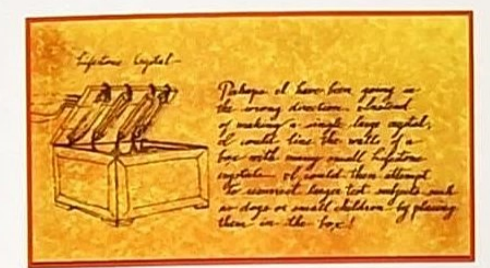
Frankenstein, *Through the Eyes of the Monster* es una adaptación liberal de la obra de Mary Shelly en la que de golpe y porrazo nos convertimos en un desconcertado monstruo de Frankenstein recién resucitado y vamos a tener que esclarecer ciertos asesinatos de los que el pueblo nos inculpa y que en realidad han sido cometidos por el doctor que nos creó para poder continuar sus experimentos.

La verdad es que nuestro futuro no es muy halagüeño, ya que es bastante complicado que la gente permita a un cadáver viviente de casi dos metros de altura, que no puede más que emitir gemidos y compuesto por trozos de diferentes cuerpos, incluidos los de mujeres y animales, se ponga a hacer de Sherlock Holmes por la ciudad en busca del veradero asesino, pero aún así, lo vamos a intentar.

EN BUSCA DE LA VERDAD

Comenzamos la aventura en la cama donde se nos ha devuelto a la vida. Allí, delante de nosotros, se encuentra el demente Doctor Frankenstein, que comenzará a guiarnos de nuevo, como si fuéramos un recién nacido y la verdad es que así es.

Este juego es una adaptación libre de la novela


LONDON TOWER BRIDGE

BLACK DEATH BACILLUS DISCOVERED





PROTAGONISTA, TIM CURRY

El genial actor Tim Curry, conocido por películas tan famosas como Congo, en la que encarnaba a un loco arqueólogo en busca de la ciudad perdida del rey Salomón o por participar con los teleñecos en los Estados Unidos, con lo que se ha hecho muy conocido entre todos los niños y mayores, es, en esta ocasión, el Dr. Frankenstein, en cual nos dará instrucciones y pistas para avanzar en la aventura.





El interfaz de juego va a ser francamente sencillo, ya que únicamente tendremos el cursor del ratón que variará en función de la zona por la que lo estemos pasando, si bien, algo diferente hay en esta aventura: no gozamos de un enorme inventario en el que podemos meter desde un tablón de tres metros hasta un pavo asado, pasando por un extintor o una piedra de cien kilos, sino que tendremos que ir uno a uno hasta que encontremos un lugar donde meter varios.

Frankenstein, Through the Eyes of the Monster es una nueva manera de ver la historia de Mary Shelly, esta vez desde un punto mucho más particular, los ojos del monstruo.

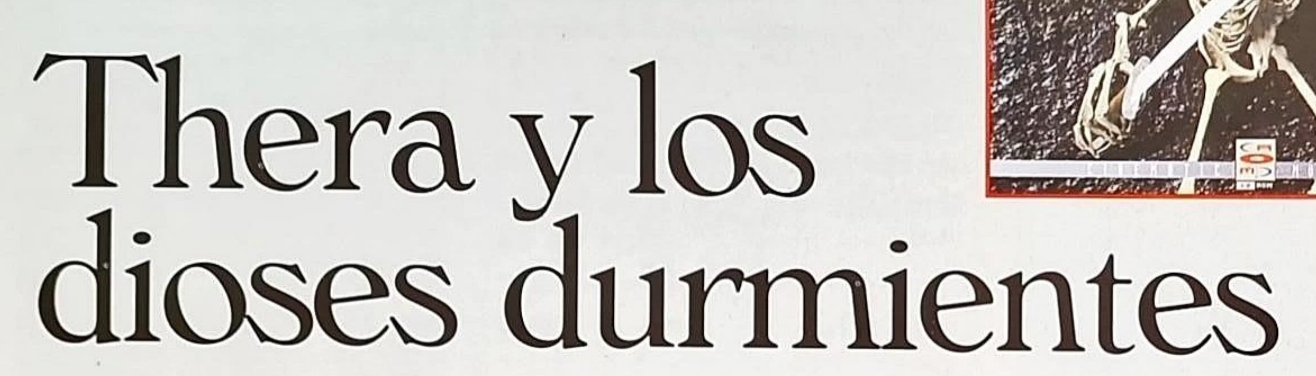
CARLOS F. MATEOS



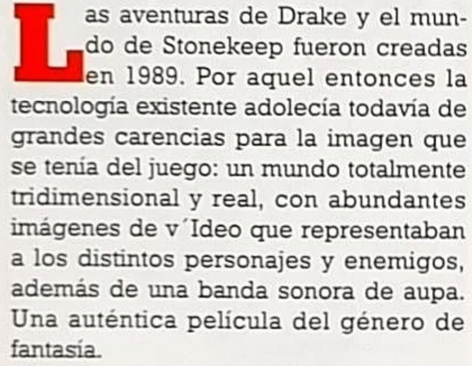


Stonekeep

Thera y sus hermanos son dioses, al igual que su hermano oscuro Khull-Khuum. Por obra de éste, todos han quedado atrapados en pequeñas esferas y nadie podrá liberarlos. Sólo queda una última esperanza para aquel mundo mágico. Tiene como nombre Drake, Drake de Stonekeep.



Thera y los dioses durmientes



Las aventuras de Drake y el mundo de Stonekeep fueron creadas en 1989. Por aquel entonces la tecnología existente adolecía todavía de grandes carencias para la imagen que se tenía del juego: un mundo totalmente tridimensional y real, con abundantes imágenes de v´Ideo que representaban a los distintos personajes y enemigos, además de una banda sonora de aupa. Una auténtica película del género de fantasía.

Por fin el proyecto más sonado de Interplay y que nunca parecía que iba a cumplirse es una pura y deliciosa realidad. Stonekeep es, sin duda, uno de los mejores juegos de rol que hemos tenido ocasión de probar, y hemos visto muchos. Permitidnos que hagamos un viaje a Stonekeep.

LAS ENTRAÑAS DE LA TIERRA

El juego tiene muchas influencias de cuentos y leyendas populares, especialmente de una pequeña novela llamada "El Despertar de Thera", donde se habla de los dioses hermanos de Thera y la lucha de los hombres contra la Oscuridad. Stonekeep ocurre en aquel mundo donde se mezclan los castillos y la vida de la Edad Media con las más antiguas creencias del mundo céltico y sus divinidades.

Lógicamente encarnamos al héroe, pero Drake tendrá la fortuna de encontrarse con algunos aliados que le ayudarán en su tarea. Por desgracia, hay muchos más enemigos que amigos, ya que el juego ha sido diseñado especialmente para el combate. Me explico, a diferencia de otros juegos como pueden ser los de las sagas "Beholder" y "Ultima", Stonekeep no tiene grandes enigmas, pues centra toda su dificultad en la lucha directa contra nuestros enemigos, ya sean soldados, magos o monstruos.

Para luchar disponemos principalmente de espadas. Hay que decir que el juego tiene una de las gamas más amplias de armas de toda clase, siendo las espadas las que mejor están representadas, pero tampoco debemos menospreciar la magia. Y para ello se ha utili-

ALCANTARILLAS DE STONEKEEP





La primera gran misión que debemos cumplir en el juego es vaciar las alcantarillas del castillo. Con dos cilindros que encontrarás en las mismas, puedes accionar los dispositivos de drenaje del castillo del último nivel. Podrás apreciar el cambio de pasear por pasillos sumergidos y secos. En estos últimos, encontrarás muchos objetos preciosos.



CRIATURAS MORTALES



Si por algo se caracteriza Stonekeep no es por sus complicados puzzles. Los enemigos que te esperan en sus húmedas mazmorras son de lo más complicado de matar que hemos visto en un juego de rol. La mejor táctica de evasión es moverse alrededor del monstruo y no parar de darle golpes. Con ello podrás desconcertarle y dejará de atacar durante unos instantes.

zado un sistema original a base de bastones mágicos y runas. Estas runas que encontraremos en pergaminos a lo largo del juego se escribirán en nuestro libro de viajes cada vez que leamos un pergamino que contenga una runa y la explicación de su utilidad. Para lanzarlas, necesitamos un bastón rúnico, siendo este método un poco molesto ya que necesitamos desprendernos del arma que estemos portando en ese momento. En Stonekeep, preferimos utilizar la fuerza sin duda alguna.

En general, todo está muy bien elaborado, los gráficos son excelentes, aunque los fondos sean muy rutinarios y haya pocos elementos decorativos; sin embargo, las escenas de combate están perfectamente realizadas al utilizar vídeo digital. Insistir en la idea de que Stonekeep ha sido diseñado principalmente para el combate, aunque es un juego cien por cien rol puro. La ambientación ha sido amenizada con los numerosos efectos sonoros que tiene además de los diálogos digitalizados, en inglés y una banda sonora muy tenebrosa totalmente acorde con un castillo tenebroso.

En definitiva, un juego de rol tridimensional que cumple perfectamente con todas las perspectivas puestas en él desde hace mucho tiempo. Interplay sigue en la brecha de los juegos de rol con Dungeon Master 2 y Stonekeep.

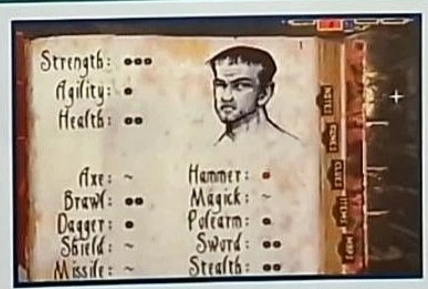
ANGEL FCO. JIMENEZ



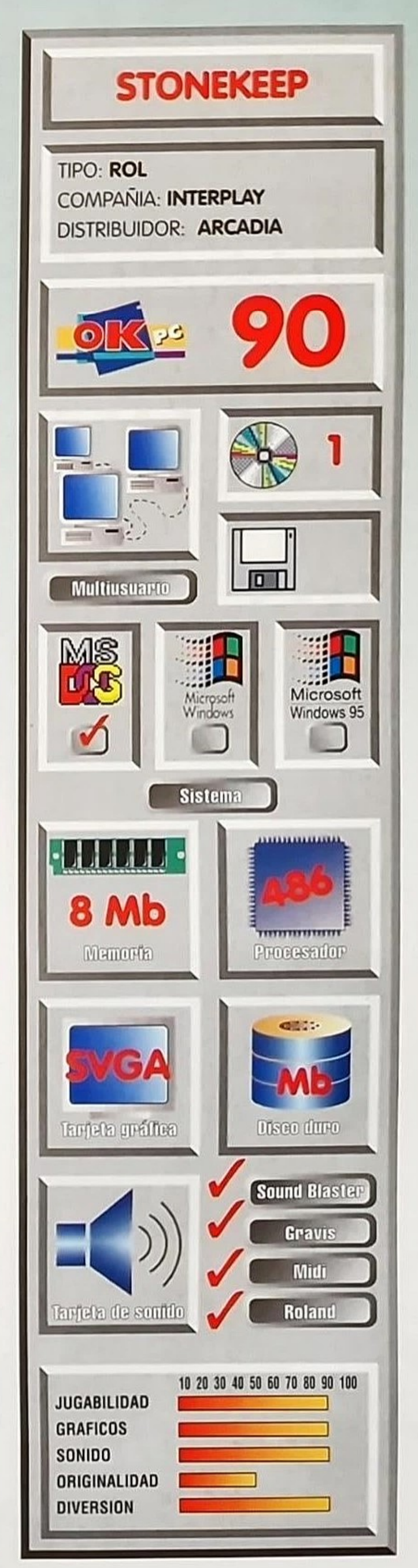




LIBRO DE VIAJES



Este libro es vital para adentrarse en la aventura de Stonekeep. Se encuentra custodiado por uno de los primeros shargas que tendrás que matar. En él se inscribirá mágicamente el automapeado, las runas de magias, el incremento de las características de Drake y notas sobre los diversos acontecimientos del juego.



Top Gun

Formar parte de la marina norteamericana era la historia que nos querían meter en la cabeza los chicos de *Top Gun*. A las chicas les encantó la película por los atributos del protagonista y a los demás nos fascinaba las proezas en el aire que realizaban los habilidosos pilotos. Por fin podemos recrear la película en nuestro ordenador.

Guerra aérea en Hollywood



El mensaje que transmitía el film no era muy pacífico que digamos. Al fin y al cabo, es pura propaganda sobre el ejército de los EE.UU., pero la espectacularidad de las imágenes, una historia convencional pero efectiva y una banda sonora realmente excelente contribuyeron al éxito de la película. Sobre las cualidades como actor de Tom Cruise mejor no hablar, porque al fin y al cabo no somos críticos de cine. Lo que sí es nuestra tarea es analizar la versión en ordenador de una película que creó un nuevo subgénero en el cine bélico.

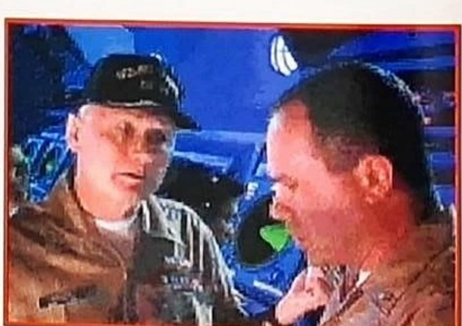


Los "Top Gun" pertenecen a la marina y pueden considerarse como la élite de la élite. Aunque en la película se exageraba muchas situaciones, la verdad es que esta gente maneja una tecnología de última generación y además poseen una preparación casi de dioses del Olimpo, ya que ante situaciones de emergencia hay que responder rápidamente.

Por lo tanto, la misión que te espera en el juego es muy dura. Porque mantenerte al mismo nivel que tus compañeros va a suponer muchas horas de juego.

VIDEO Y AVIACION

La intro del juego es una recreación en vídeo de los combates que tendrás que realizar. De todas formas, a lo largo del juego se reproducen muchas más escenas con actores digitalizados para dar una cierta sensación de película al juego. Hay que destacar la perfecta ambientación conseguida en las escenas. La producción de *Top Gun* ha costado mucho dinero y



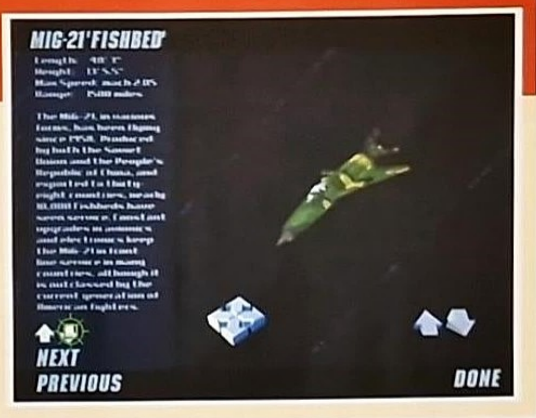
LOS PORTAAVIONES

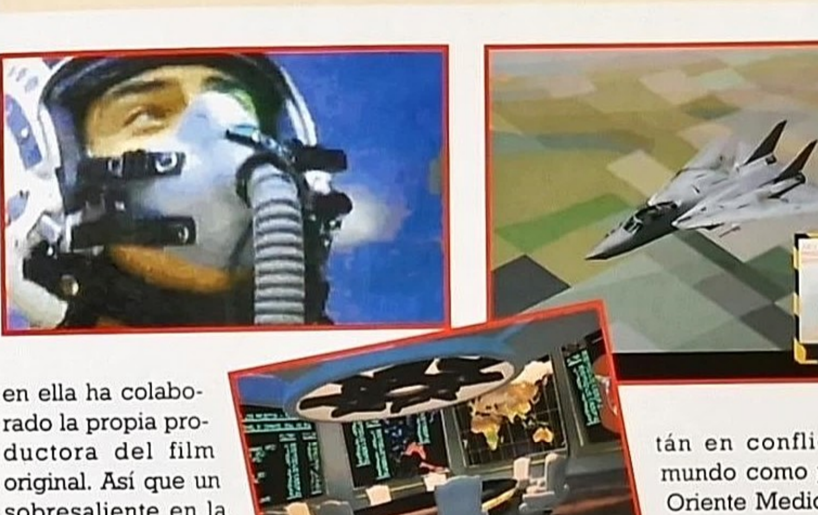


Son nuestro principal apoyo en los combates. Tenemos que efectuar la misión cuanto antes para volver a esta casa flotante en el menor tiempo posible, donde recibiremos ayuda en caso de problemas. Los portaaviones son el centro neurálgico de combate y su defensa es prioritaria ante un posible ataque.

ENCICLOPEDIA DE CAZAS

Existe una completa base de datos con los principales aviones de la OTAN y el extinto Pacto de Varsovia. Se trata de un buen momento para echarle un vistazo a las características de nuestros enemigos y amigos.





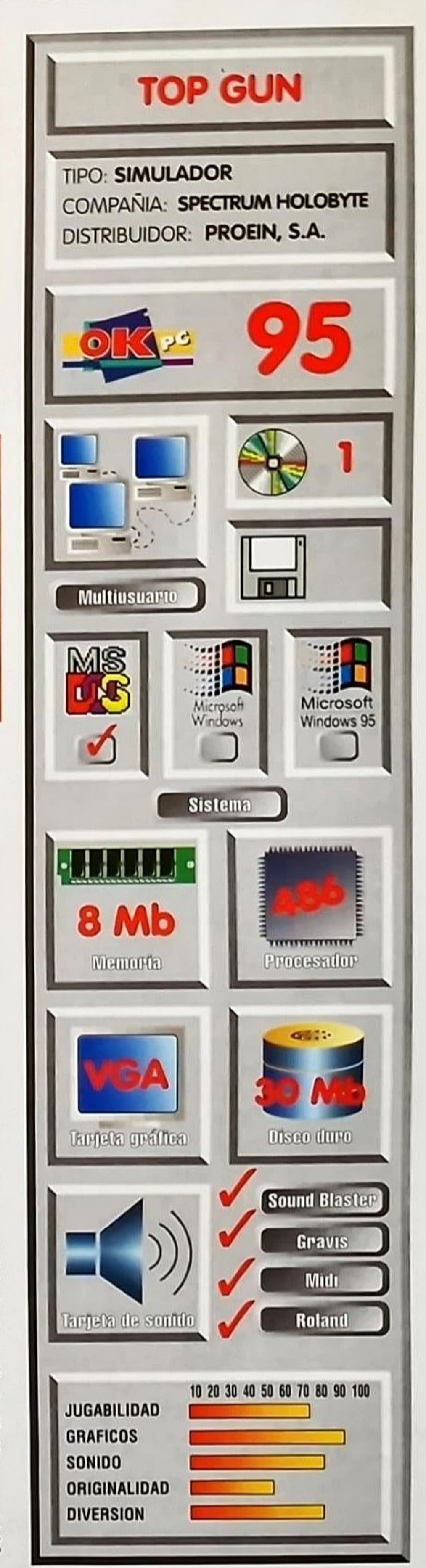
en ella ha colaborado la propia productora del film original. Así que un sobresaliente en la parte cinematográfica del juego.

En lo relativo al simulador, *Top Gun* alcanza una buena nota. No se trata de un simulador realista al cien por cien, ya que su principal objetivo es divertir y no reproducir todas las vicisitudes de un vuelo real. Por lo que, técnicamente, es bastante bueno, con multitud de gráficos y sonido digitalizados, además de una banda sonora de aúpa.

Al estilo de otros simuladores tenemos muchos escenarios para escoger, si bien es recomendable jugarlos uno a uno, para precisamente obtener esa sensación de continuidad que posee esa película. Nos encontraremos con las zonas que actualmente están en conflicto en el mundo como puede ser Oriente Medio o el Golfo Pérsico. La dificultad de las misiones varía de una a otra, pero el juego permite que modifiquemos algunos parámetros para que volar no sea tan peligroso como parece que es. Munición y blindaje ilimitado es una buena combinación para los menos arriesgados.

En general, *Top Gun cumple* perfectamente con su cometido. No se trata de un simulador con todas las de la ley. Su espíritu es reflejar más bien el ambiente que existía en la película, con poderosos aviones, compañeros simpáticos y pesados, y un general de armas tomar que nos hará la vida imposible. Pruébalo si te fascinan el cine y el cielo.

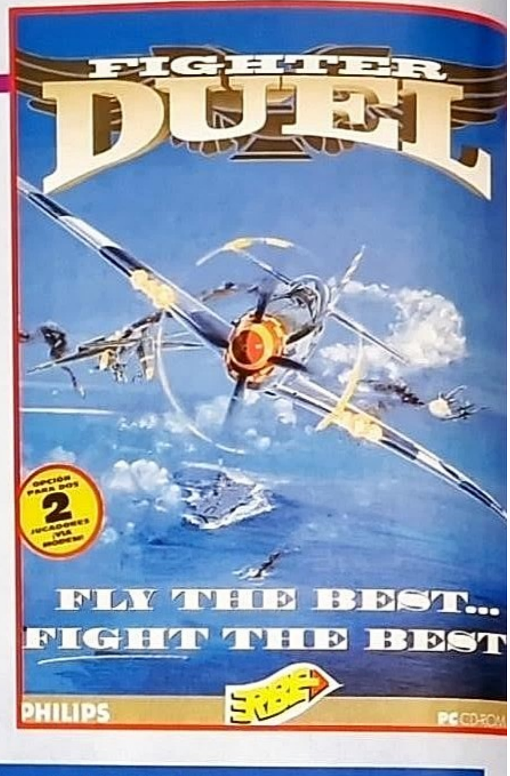
ANGEL FCO. JIMENEZ





Fighter Duel

Los amos del cielo vuelven a nuestra casa o puesto de trabajo para retarnos a un duelo mortal donde sólo puede quedar uno.



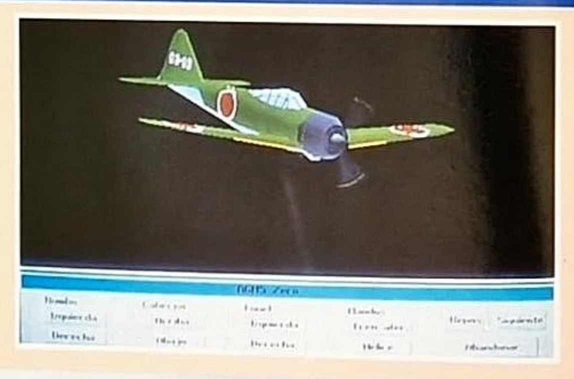
Acoso aéreo



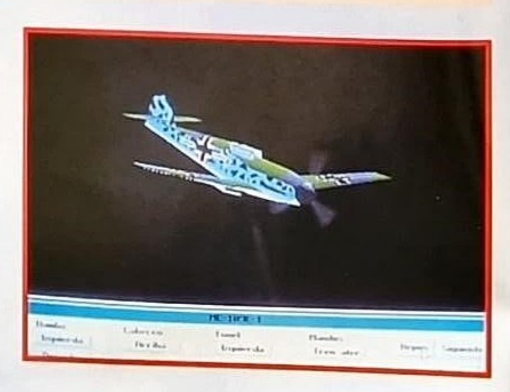
Resulta curioso encontrarse con un manual que te indique claramente los requisitos de tu sistema para disfrutar plenamente del juego. Tras leerlos, hemos llegado a la conclusión de que ya ha empezado la nueva generación de PC porque te pide lo siguiente: "máquina de clase p5 o Pentium con caché L2 de 256K, 16 Mb de RAM, controladores de joystick avanzado como el CH Flightstick y pedales del mando de timón CH Pro Pedals, una tarjeta de 16 bits, un ratón y una silla bien cómoda". Esto último es lo más fácil de conseguir para todos.

LA II GUERRA MUNDIAL

Todos los aviones que puedes manejar son los que más importancia tuvieron en el transcurso de la II Guerra Mundial. Puedes elegir entre todos los bandos, pero nuestro preferido es el "Zero" japonés. Cuando juegues contra alguien es la mejor máquina para una victoria segura.







DOS JUGADORES

Como todos los juegos que permiten esta posibilidad, su jugabilidad se dispara bastante cuando conectamos dos ordenadores vía módem y nos disponemos a machacar a nuestro compañero. La idea es muy buena, pero el exceso de "realismo" del juego le hace quitar interés a una modalidad de juego que de momento es exclusiva del arcade.

Tantos requisitos son necesarios para cualquier simulador de hoy en día y que con una calidad gráfica en SVGA, tenga un movimiento aceptable y no a saltos. ¿Qué es entonces lo original en *Fighter Duel*?

DUELO A CIEGAS

Pues a diferencia de otros simuladores donde tenemos que ejecutar una serie de misiones, mientras machacamos lo más "rápidamente" posible a los aviones enemigos, *Fighter Duel* se ha diseñado como su nombre indica, especialmente para la lucha entre aviones. No importa ganar una batalla, sino perseguir un avión y destruirlo.

Los gráficos son bastante buenos. Entre sus mayores logros se encuentra que los grafistas han

recreado la cabina de un Mustang hasta el más mínimo detalle.

Como en los tiempos actuales cualquier "novato" con un buen caza y apretando un botón en el momento adecuado es capaz de cargarse a todo un as, los programadores de *Fighter Duel* han elegido la época de la II Guerra Mundial. Aunque los aparatos ya habían conseguido un buen nivel tecnológico, ser piloto era algo parecido a un dios o un superhéroe.

Fue en aquella época cuando se desarrollaron muchas maniobras que ahora pertenecen a los aviones de acrobacia. Seguir con vida suponía conocer a la perfección tu máquina y lo que podía hacer.

Así que *Fighter Duel* es una aproximación a los retos en el aire, cuando pilotos de ambos bandos y como si fueran bailarinas de ballet, bailaban alrededor de sí al mismo tiempo que disparaban ráfagas de muerte. Toda esta poesía se ve reflejada en el juego, aunque no llegue a acertar plenamente, primero, por los enormes requisitos de hardware que exige para jugar holgadamente, y, segundo, porque para apreciar las cualidades que tiene, o simplemente divertirnos más, es imprescindible jugar con un amigo a través de módem.

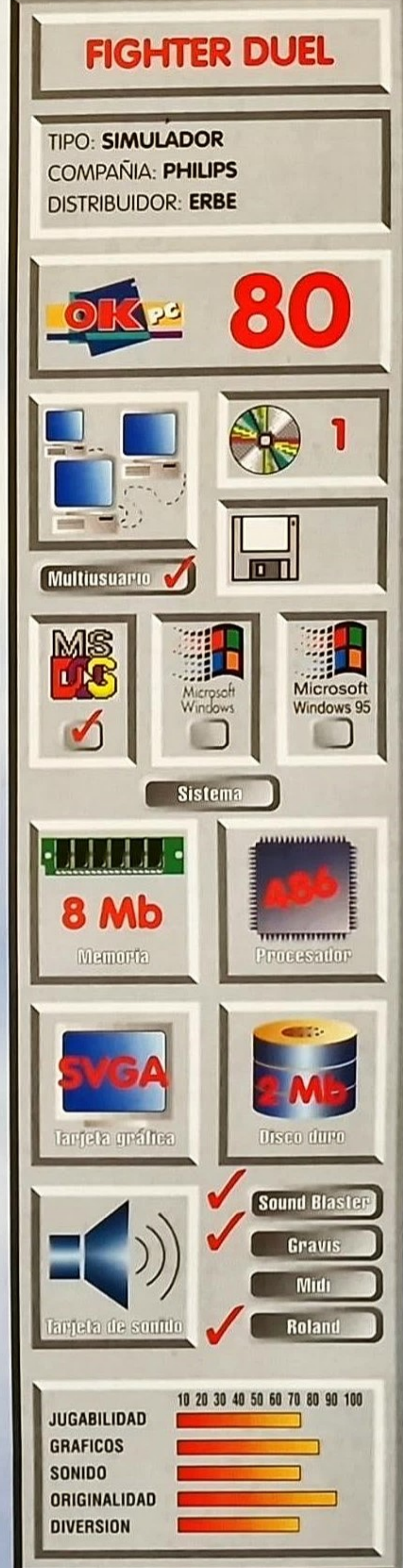
De todas formas, *Fighter Duel* es un buen juego, cuenta con muchas opciones de configuración al gusto del usuario y explota el filón de los juegos en red desde un punto de vista bastante original.

ANGEL FCO. JIMENEZ

¡AL ATAQUE!



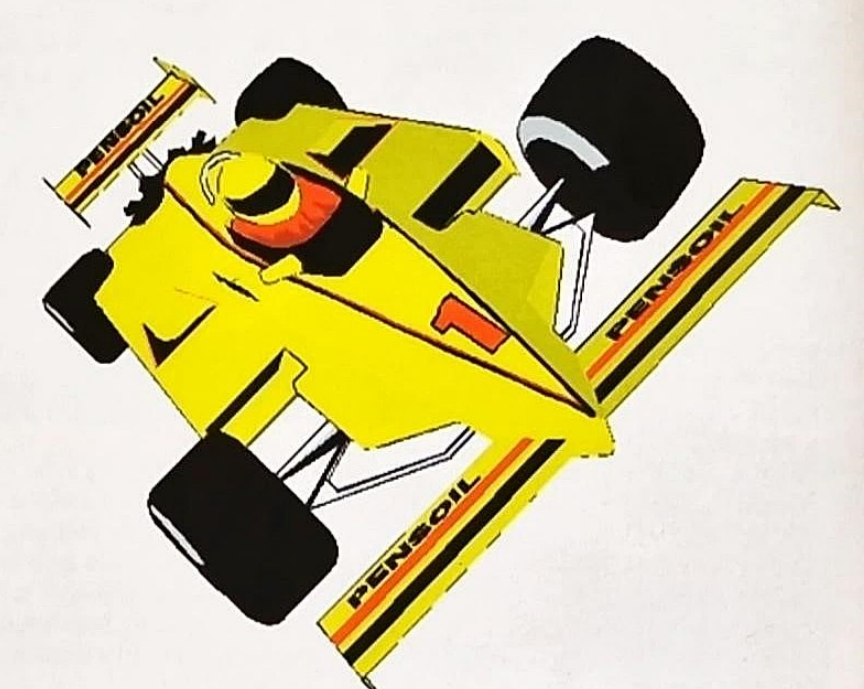
El objetivo está cerca, a unas pocas millas. Uno de los aspectos más auténticos de Fighter Duel es el ataque por sorpresa a los barcos. Cuando en la línea del horizonte puedes ver a tu próxima víctima, el pulso se acelera y... preparado para acabar con la vida de muchos inocentes. Qué cruel.



Grand Prix 2

Los campeonatos de Fórmula1 siempre han sido un motivo excelente para producir juegos de carreras a cada cual más impresionante. *Grand Prix 2* es una muestra que ni pintada para verificar que eso es cierto.

Instinto de ganador



Desde que salió la primera parte, de eso hace ya bastante tiempo, la tecnología ha cambiado enormemente en todos los apartados y las posibilidades de las compañías programadoras han aumentado sobremanera, y eso ha propiciado que una segunda parte se diferencie tanto de su predecesora.

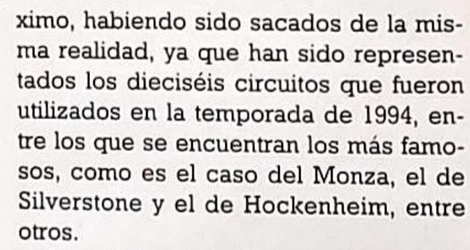
Grand Prix 2 incluye una larga lista de mejoras e innovaciones que pueden alzarlo con el título de mejor simulador de competición automovilística de Fórmula 1, con una amplia ventaja sobre todos los títulos que ya están disponibles en las tiendas del sector.



SUPERANDO LA BARRERA DEL SONIDO

A la hora de realizar los coches que vamos a manejar, se ha pretendido que sean lo más semejantes que se pueda a los reales. Para ello, los programadores han echado mano de todos los datos técnicos y fotografías que tenían a su alcance y la verdad es que la fiabilidad con los reales es excepcionalmente superior a lo conseguido hasta ahora, sobre todo si dispones de una tarjeta gráfica SVGA, porque entonces los detalles llegan hasta los límites de la perfección. Los escenarios también han sido cuidados al máximo, habiendo sido sacados de la misma realidad, ya que han sido representados los dieciséis circuitos que fueron utilizados en la temporada de 1994, entre los que se encuentran los más famosos, como es el caso del Monza, el de Silverstone y el de Hockenheim, entre otros.

Otra técnica que se ha empleado para aumentar la realidad del juego es la de respetar los brillos en los coches, con respecto de la posición que estén adop-











LAS DIFERENTES VISTAS





Existe un amplio surtido de cámaras entre las que podremos elegir libremente. Desde la más cercana, como puede ser la de la misma cabina, hasta la más lejana que nos puede ofrecer una vista general del circuito entero, tendremos la posibilidad de movernos por todo el escenario con lo que el ámbito de juego es realmente enorme.

tando en relación a la del sol, lo que quiere decir que en ningún momento veremos a nuestro coche con un color liso y sin vida, sino que realmente parecerá que nos estamos moviendo al aire libre. Miles de cámaras dispuestas por todo el circuito, que podemos seleccionar a voluntad, la posibilidad de grabar las mejores carreras en discos para verlas en ocasiones posteriores y la capacidad de jugarnos unas partidas con nuestros amigos, ya sea por módem o por red son otras de las muchas cualidades de este producto.

El modo gráfico de SVGA es impresionante

Es tal la calidad alcanzada por *Grand Prix 2* que incluso ha sido aprobado como juego oficial por la FIA/FOCA, la federación de automovilismo y eso dice mucho de el título ya.

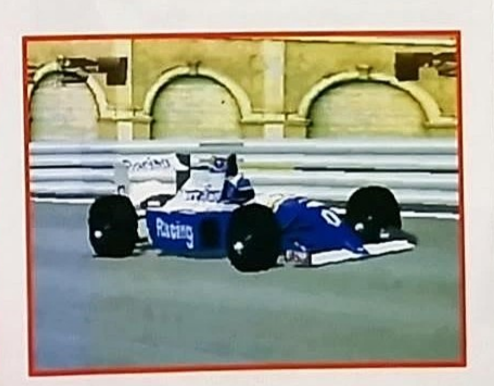
UNA CONDUCCION INTELIGENTE

Grand Prix 2 incluye además algo que ya se está poniendo muy de moda y es una conducción inteligente para cada uno de los adversarios que tendremos durante la carrera, con lo que nunca nos podremos esperar la reacción de cada coche, ya que cada uno actuará de una forma diferente dependiendo de varios factores, como pueden ser la posición en la que se encuentre, las vueltas que queden, etc.

La cuestión es que si a todo eso que hemos estado diciendo, le añadimos unos excelentes gráficos, sobre todo en la versión de SVGA, una calidad de movimiento excepcional y unos efectos de sonido que nos harán creer que estamos en medio de una disputada carrera, no podemos más que dedicarle un "chapeau" a este nuevo título de Microprose que hará las delicias de todos los que gustan de una buena competición de Fórmula 1 sin moverse de sus asientos.

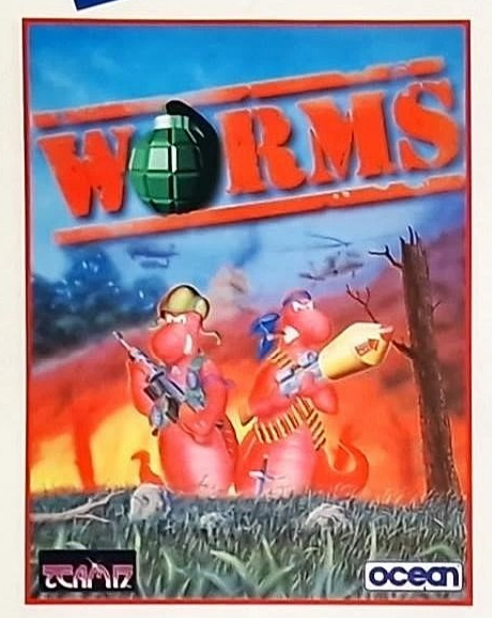
CARLOS F. MATEOS











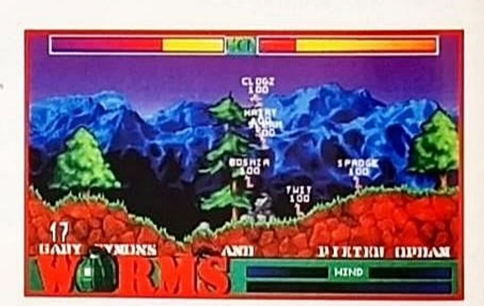


Un divertido juego de estrategia ya está disponible para todos vosotros. Manejando a un escuadrón de simpáticos gusanos, tendréis que exterminar al bando contrario utilizando las armas más ridículas y peligrosas que tengas a tu alcance.

Moriréis como gusanos









Por fin ha llegado el Vietnam de los gusanos. Tú controlas a un bando de estos aguerridos, y sin embargo arrastrados, personajes y tienes que exterminar al bando enemigo en una serie de escenarios, a cada cual más extraño e inhóspito. Tus tropas irán ganando experiencia a medida que vayas venciendo en progresivas misiones, llegando incluso a convertirse en verdaderos soldados de elite, invencibles y mortíferos con cualquier arma.

CARACTERISTICAS ASOMBROSAS

Entre las principales cualidades de *Worms* destacan la posibilidad de juego hasta para dieciséis jugadores; la escandalosa cifra de cuatro mil millones de niveles diferentes, aparte de otros tantos generados aleatoriamente, y no es broma; la posibilidad de personalizar cada uno de los que conforman tu escuadrón, cambiándoles el nombre, entre otras cosas; un gran número de armas que incluyen hasta bazookas, lanzallamas y misiles, por poner varios ejemplos; unas escenas de gráficos renderizados que introducen cada uno de los niveles francamente divertidas.

Creemos que con esto que os acabamos de decir no hará falta explicaros porqué *Worms* tiene todas las cartas para convertirse en un éxito de ventas. Tal vez, sino a todos, a la gran mayoría de vosotros, en cuanto vean las pantallas del *Worms*, les vendrá a la cabeza

"INTROS" COMICAS





Cada vez que vayamos a comenzar un nivel, vamos a poder disfrutar de una secuencia renderizada que en más de una ocasión os hará soltar una sonora carcajada y es que el sentido del humor y la imaginación que le han echado los programadores a la hora de realizarlas son de condecoración.





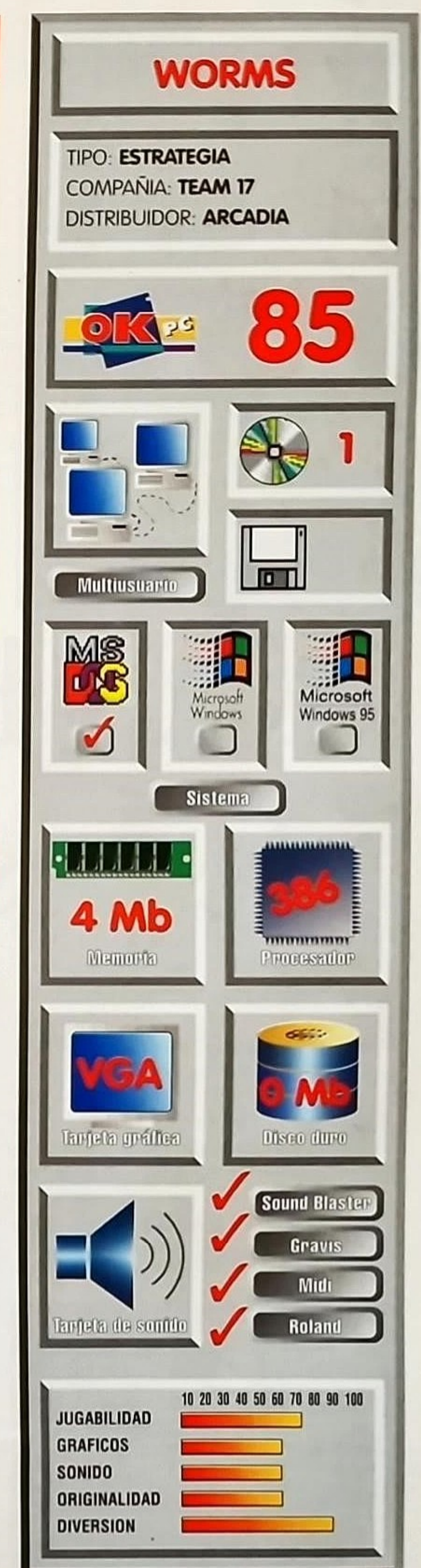




un juego que ya ha creado escuela, como es *Lemmings* y es que tanto a nivel de gráficos como de escenarios es prácticamente idéntico; sin embargo, el sistema de juego es diferente por los cuatro costados, ya que aquí el objetivo no va a ser liberar de la muerte a unos simpáticos bichitos, sino destruir al bando contrario intentando que al menos uno de tus gusanos sobreviva para contarlo. El manejo, aunque al principio se hace un tanto complicado, a la larga y tras una cuantas partidas, eso sí, siempre echando mano del manual de instrucciones, se convertirá en algo tan intuitivo como el pestañear.

MAS QUE NADA, DIVERTIDO

Los programadores de *Worms* han sabido mezclar sabiamente dos cosas que son en la práctica como la noche y el día. La estrategia, por un lado, muy seria en el mayor de los casos, teniendo como prueba la inmensa mayoría de juegos que hasta ahora han salido y la comicidad por otra parte, que le da ese punto de gracia que le hace falta a cualquier título. La cuestión es que *Worms* divertirá a grandes y a chicos con gran facilidad, pues a pesar de lo escabroso del tema que es exterminar al enemigo, la manera de estar presentado lo hace completamente inocente y saludable.

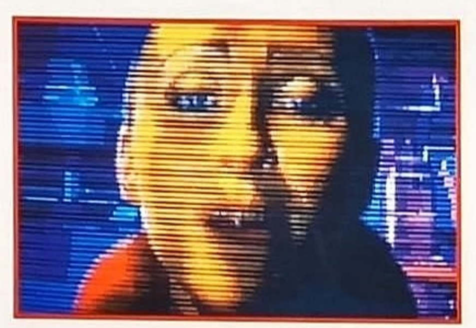






Burn: Cycle

Sol Cutter es uno de los mejores ladrones de tecnología del próximo futuro. Utilizando un microchip implantado en su cerebro, es capaz de robar programas de ordenador y vendérselos al mejor postor. Pero un día, un virus informático se introdujo furtivamente dentro de su botín.



Dos horas de pesadilla

El pobre Sol Cutter ya sufrió lo suyo en el juego original que se creó para el Philips CD-I. Su enorme éxito ha propiciado la conversión a nuevos formatos, incluido el PC y el Mac. Por ello se ha comercializado un CD-ROM híbrido para los sistemas anteriores, es decir, el mismo CD puede funcionar en los dos tipos de ordenador. La versión del PC sólo funciona bajo Windows 3.1 o superior.



MUERTE



Así acabaremos si nuestros disparos no coinciden en el punto exacto de los enemigos. La dificultad es progresiva según vayamos avanzando. En algunos momentos no tendremos un momento de respiro.

Burn:Cycle es un nombre apropiado para esta aproximación al género "cyberpunk". Nos sentiremos quemados por la acción y el extraño mundo donde vive Cutter que discurre los peores días de su vida en el lejano año porvenir de 2063. En aquella época se ha desarrollado enormemente la tecnología y algunos pagan muy bien por poseerla. Cutter no es más que un ladrón que pagará muy caro meterse en sitios prohibidos para la mayoría de los ladrones, pues un virus informático se ha introducido en su cerebro biónico y sólo tiene dos horas para quitárselo de su cabeza o de lo contrario morirá.

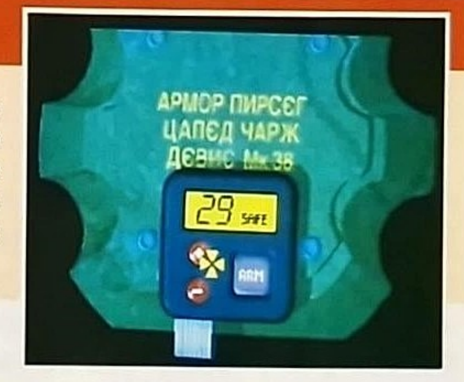
LO ULTIMO EN VIDEO

El juego es un arcade futurista como cualquier otro. Su guión está basado en las historias tipo *Blade Runner* o de las



CONTRA EL TIEMPO

Justamente dos horas es el tiempo que tenemos antes de que nuestra cabeza estalle por los aires. El tiempo real de juego es mayor, estimándose en unas 40 horas las necesarias para acabarse la aventura.



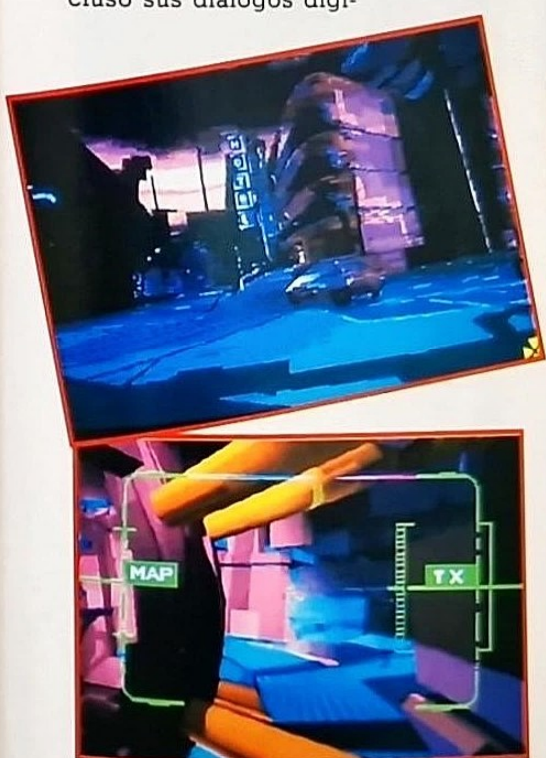
novelas de ciencia ficción del subgénero "cyberpunk". Lo que sí es novedoso en *Burn:Cycle* es el equipo responsable de su creación. Se trata de jóvenes y prometedoras figuras de todos los campos artísticos, en especial del video-clip y el cine. Como resultado, tenemos un programa que parece prácticamente una película de autor, pero desarrollada en un mundo de fantasía y violencia.

Esto puede considerarse como un arma de doble filo, pues el juego está más elaborado en las secuencias cinematográficas que en el propio desarrollo de la aventura, pues muchas escenas son reiterativas.

En lo que se refiere a la calidad técnica, *Burn:Cycle* es "impagable". Incluso sus diálogos digitalizados han sido doblados al castellano por profesionales del doblaje y no nos cortamos al decir que posee los mejores diálogos traducidos que hemos escuchado. La fuerte personalidad de las voces utilizadas son idóneas para el ambiente oscuro y violento del juego.

En fin, *Burn:Cycle* es una de las mejores experiencias interactivas que se han desarrollado. Necesitaría una mayor variedad de escenarios y, por así decirlo, enemigos y armamento para que hubiera sido un producto totalmente redondo.

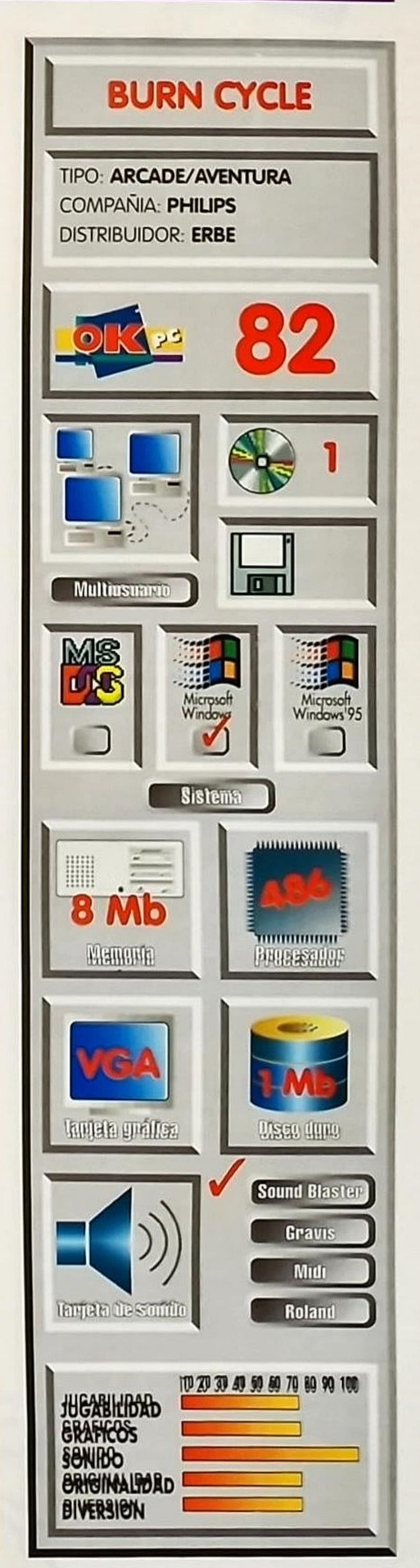
ANGEL FCO. JIMENEZ

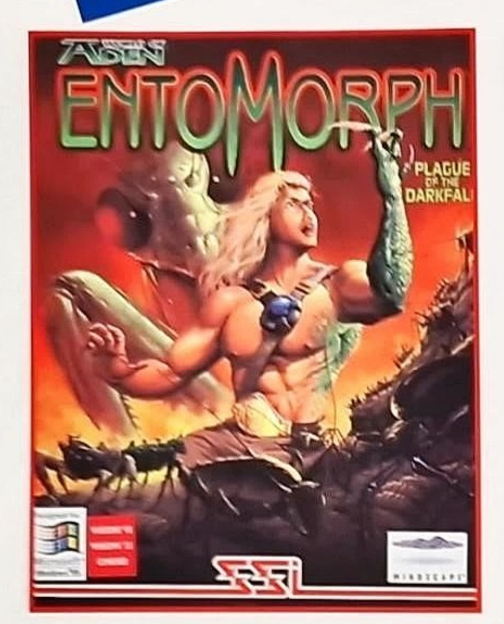


DANDO CAÑA



Burn:Cycle nos presenta numerosos escenarios "cyberpunk" plagados de enemigos. Con nuestra poderosa pistola láser debemos ir acabando uno a uno con todos aquellos interesados en impedir que resolvamos el misterio.





Entomorph

Aden es un lugar donde se mezcla la magia con la tecnología. Es el nuevo escenario elegido por SSI para dar forma a su juego. Con *Entomorph* viajaremos hasta los trópicos de Aden y allí conocer a los "jagtera", gigantescos insectos y arácnidos amaestrados por los humanos para su propio servicio. Pero... ¿es posible que se rebelasen alguna vez?

La plaga oscura

Tras *ThunderScape*, SSI nos presenta un nuevo juego basado en las reglas de los mundos de Aden. La conocida casa americana no para de lanzar nuevos títulos de rol al mercado, lo que debemos agradecer en gran medida. *Entomorph* es su nueva apuesta y cuenta con muchos elementos que le hacen sumamente atractivo.





En primer lugar, nos encontramos con el primer lanzamiento de rol en España totalmente exclusivo para el entorno Windows. Está diseñado especialmente para Windows 95, aunque corre sin problemas con las versiones 3.1 y 3.11. Necesitarás al menos 8 megas de memoria para que todo funcione correctamente, sin sobresaltos de imagen o sin que se oigan mal los efectos de sonido.

Entomorph se parece mucho a un mítico título dentro de este mundillo. Nos referimos a *Al-Qadim*, un intento de unir los géneros del rol con el arcade. Su resultado fue discutido por muchos y, si a algunos les encantaba, otros no pudieron o quisieron ver sus cualidades. Había que reconocer que tenía un guión y una ambientación excelentes y que nos hacía sentimos en las exóticas tierras de Oriente. *Entomorph* sigue los mismos esquemas. Tiene una historia muy original y elaborada, y también las fases de combate son muy parecidas a su antecesor.

ACCION EN LA JUNGLA

En lo que fallaba *Al-Qadim* era sin duda en la magia, aspecto que se ha solucionado con la inclusión de numerosos hechizos en *Entomorph*. No tenemos tantos como los que posee la serie *Ravenloft*, donde prácticamente disponemos de una biblioteca de ellos, pero los que hay son los más





Entomorph es un juego de rol que toma prestados muchos elementos del arcade, tal como pasaba con su antecesor Al-Qadim. La elección del nivel de dificultad recuerda mucho a los juegos tipo Doom, ya que, si escoges un modo fácil, el programa te recuerda que eres un bebé lastimoso o algo parecido. En este caso puedes pasar por una simple larva, pero te la recomendamos si lo tuyo es darle al coco y resolver enigmas. Los insectos gigantes no serán un gran problema, a excepción de las arañas, que siempre serán terriblemente venenosas.

A TRAVES DEL MAR



La mayor parte del tiempo lo pasaremos en las profundas y oscuras selvas de Phoros, pero de todas formas será necesario que hagamos algún viajecito por el océano en busca de nuevas tierras. La travesía será plácida y tranquila a bordo de esas barcas de madera tan características de los mares tropicales.

conocidos y usados por todos: ataques de frío, calor, escudo, sanación y un largo etcétera que utilizan el método del maná para usarlos. Es decir, tenemos una barra de color verde que indica la cantidad de maná que nos queda disponible, según elijamos la potencia del hechizo así dependerá la cantidad de maná que gastamos. Es, sin duda, uno de los mejores métodos para no tener demasiados agobios con la magia, ya que según pase el tiempo aumentará la barra, a no ser que estemos rodeados de enemigos. Entonces se impondrá una lucha cuerpo a cuerpo, pero ante los grandes enemigos como las tarántulas se impone usar la cabeza y la estrategia para eliminarlas.

Otro de los factores que más nos ha gustado es la ausencia de comida. Es lógico, pues *Entomorph* es un juego con mucha acción y la búsqueda de comida ralentiza bastante el proceso. Pero no te creas que te vas a librar de enigmas y trampas, pues *Entomorph* tiene un buen número de ellos, aunque son más fáciles que otros juegos de rol. En este sentido, la jugabilidad está muy bien ajustada.

¿Y qué nos encontramos en *Entomorph*? Pues con una civilización que esclaviza a los más débiles para trabajar. Antes habían domesticado a los insectos, denominados "jagtera" que realizaban todas las labores como si fueran robots.



Pero de repente desaparecieron y la isla de Phoros empezó a decaer. Ahora los jagtera han vuelto llevándose la vida de muchos inocentes de otras islas ante los ciegos ojos de los nobles de Phoros. Como en cualquier tiranía que se precie, siempre existirá un grupo de rebeldes que luchará contra ella. Encarnando a un valiente en busca de su hermana que se ha unido con los rebeldes, el mundo de Phoros se abrirá ante nosotros con todo su esplendor y terror.

En definitiva, *Entomorph* es un producto muy fácil de usar, idóneo para los que empiezan con este apasionante género de los juegos de rol.

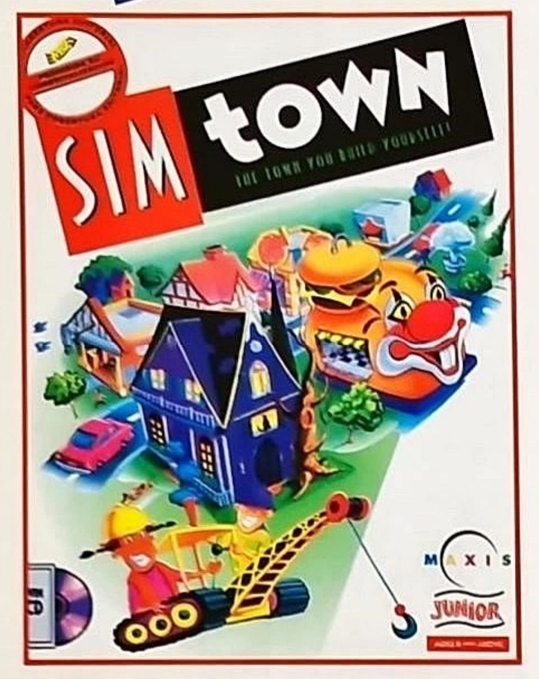
ANGEL FCO. JIMENEZ

HECHIZOS



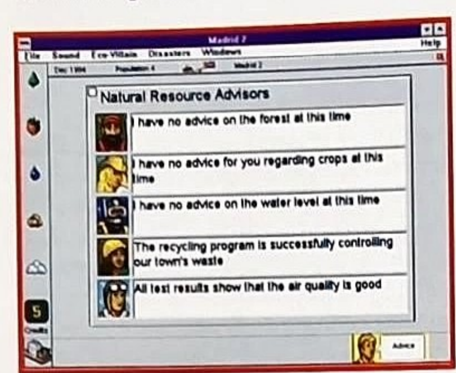
Aunque el número de hechizos es sensiblemente inferior a otros juegos de rol, no obstante su uso será imprescindible si queremos seguir con vida. El primer problema que se nos presenta es encontrar los símbolos de cada hechizo para poder utilizarlos, pues la mayoría se encuentra bastante escondidos o protegidos por poderosos enemigos. La potencia de cada uno depende de la cantidad de maná que nos gastemos en él, pero afortunadamente el nivel de maná subirá con el tiempo o si echamos una plácida siesta en los contados lugares que permite Entomorph.

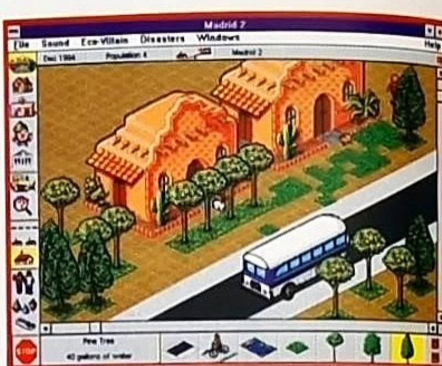




Sim Town

Ecología y urbanismo no están reñidos en *Sim Town*. Es más, son los componentes principales de un juego diseñado en principio para los más pequeños de la casa y que resulta encantador para los que nos hemos pasado muchas horas con *Sim City*.





Ciudades de fantasía

Una ciudad ideal sería aquella donde los niños son felices en la calle y en casa. Todo el mundo lo sabe pero en la práctica no se cumple y, desgraciadamente, las ciudades pueden convertirse en auténticos infiernos para los niños. Incluso las simulaciones de ordenador se preocupan más bien poco de la felicidad individual de los ciudadanos, centrándose más en el crecimiento económico e industrial.

Como *Sim Town* es el primer título de la serie *Junior*, los señores de Maxis han tenido muy en cuenta elementos educativos que ayuden a los niños a convertirse en personas y no en bestias urbanas. Es por ello por lo que la conciencia ecológica está muy presente en *Sim Town*.



CONVIVIR CON LA NATURALEZA

Para la construcción de nuestra pequeña ciudad tenemos una serie de recursos naturales que es preciso mantener y cuidar. Se trata del agua y la madera, además del cultivo de la comida, vital para que la gente pueda vivir en nuestro proyecto. Todas estas opciones se realizan a través de una ventana especial donde también recibiremos consejos de los expertos en estas materias. Recuerda que debes reciclar todo lo que produces.

Y ya empezamos con la construcción. Como viene siendo habitual en este tipo de juegos, *Sim Town* es una aplicación Windows que funciona de maravilla con los 8 megas que requiere, pues las necesitaremos de veras para que puedan



¡ESE SOY YO!



Sim Town tiene un carácter fuertemente familiar, ya que va dirigido especialmente a los chicos. La nueva gama de Maxis denominada Junior tiene como objetivo fundamental acercar este tipo de juegos que podíamos considerar "complicados" a los más pequeños. Aparte del propio esquema gráfico del juego con muchos colores y gráficos sumamente atractivos, Sim Town permite personalizar un personaje central a nuestro gusto. Puede ser cualquier miembro de la típica familia americana compuesta por un matrimonio y una "parejita" de niños. Todos muy felices y contentos.

CONSTRUCCIONES DE TODO TIPO

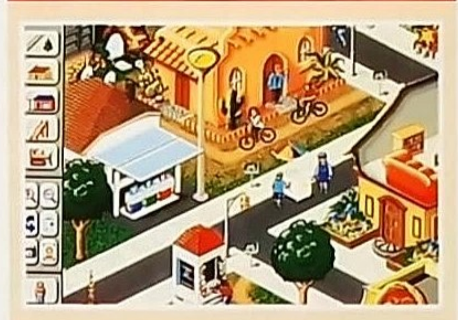


A diferencia de sus hermanos mayores, léase Sim City y Sim City 2000, en Sim Town tiene cabida todo tipo de edificios. Desde las típicas casas victorianas, bloques de apartamento, "roulettes" e incluso casas encantadas, que ponen la nota misteriosa a nuestra fantástica ciudad.





UNA CIUDAD IDEAL



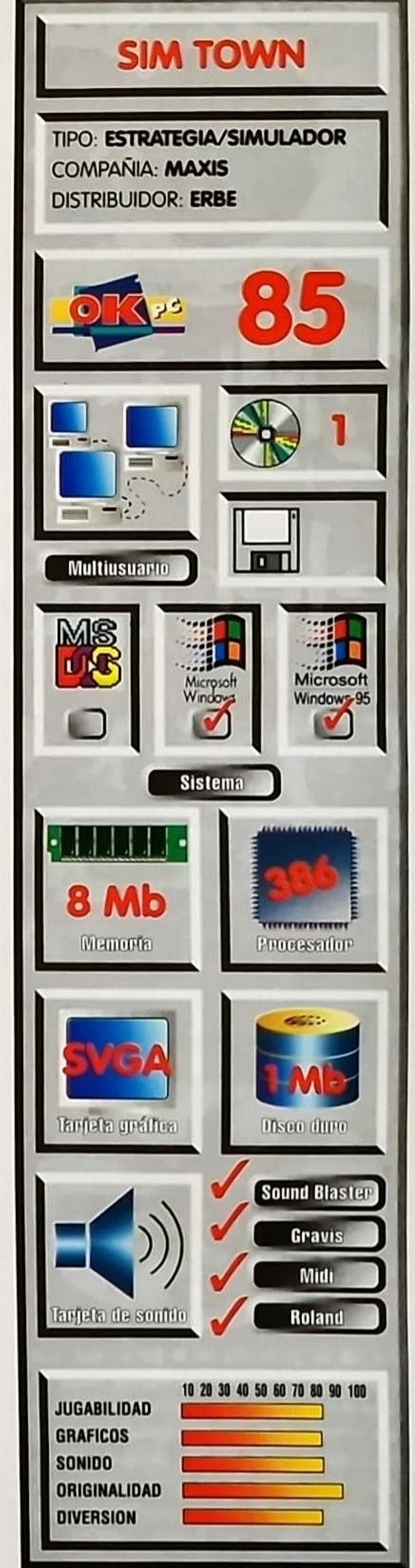
Básicamente se ha diseñado Sim Town como si fuera un sueño para los niños. Es posible construir cientos de pizzerías, jugueterías, tiendas de dulces, etc. Un paraíso para los niños y para los que ya no lo son.

funcionar sin problemas los numerosos efectos de sonido y vistas que tiene el juego. Bastante sencillo de utilizar, pues además de la clásica barra de herramientas, donde se incluye la gestión de partidas y de configuración del juego, a la izquierda de la pantalla se encuentra la propia barra de herramientas de juegos. Aquí se construye nuestra ciudad y está constituida por una serie de botones con todas las construcciones a nuestra disposición. Elegimos el lugar donde queramos empezar la construcción y ya está, si el programa permite la ubicación.

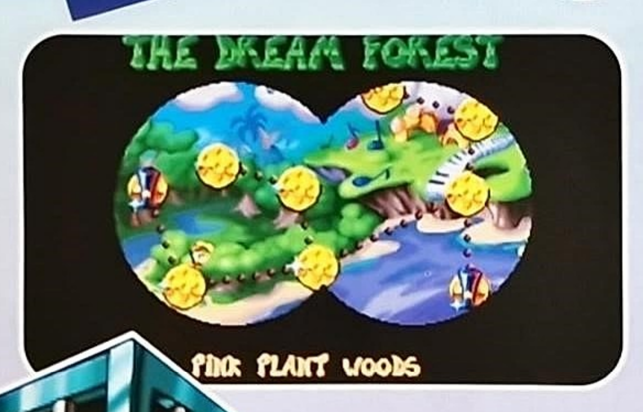
Lo mejor, antes de empezar a construir las casas, es diseñar las calles y carreteras, además de los carriles de bici para evitar accidentes. Entonces ya podemos colocar los edificios, donde se incluyen las viviendas, escuelas, centros de trabajo y lo más divertido de todo: una innumerable cantidad de centros de diversión y comida rápida, para hacer de nuestra ciudad la mejor del mundo. Por cierto, si logramos durante un tiempo mantener la estabilidad de la ciudad, ganaremos una serie de créditos que nos permitirán cuidar mejor nuestros recursos naturales.

Sim Town es uno de los mejores productos de Maxis, no sólo por su acertada calidad técnica, sino por el énfasis en utilizar la ecología en nuestras ciudades. Un tema que más de un alcalde tendría que tener en cuenta. De momento, disfruta con el juego.

ANGEL FCO. JIMENEZ







Rayman

El mundo de los átomos está en peligro. Un malvado ser ha secuestrado a todos los electrones dejando al núcleo descubierto ante cualquier ataque. Rayman, el protagonista de la aventura, va a tener que lanzarse al rescate de los mismos y así devolver al mundo la paz perdida.

En busca del electrón perdido





Rayman va a ser el encargado de recuperar todos los electrones que han sido raptados para volver a unirlos al núcleo del átomo; pero la misión no va a ser nada fácil, pues el camino no sólo es largo, sino también peligroso, ya que miles de enemigos se van a oponer a Rayman en todas y cada una de las zonas, aparte de las mil y una trampas en forma de camas de pinchos, precipicios y lagos sin fondo, por poner algunos ejemplos.

Por suerte, no todo va ser dificultad en la aventura, ya que, gracias a una serie de esferas con una "P" en el centro, Rayman va a poder recuperar toda la energía que haya perdido en su lucha contra los enemigos. Por otro lado, también podrá hallar una serie de dispositivos especiales que otorgarán a nuestro héroe diferentes poderes, como un puñetazo a distancia que será nuestra arma base más esencial y utilizada, una vez que lo consigamos, la capacidad de volar durante cortos períodos de tiempo usando nuestra cabellera como un helicóptero, etc.



RAYMAN AL RESCATE



Así de simpaticote es el personaje que vamos a controlar durante toda la aventura. Aunque al principio se va a encontrar un tanto indefenso, pues carece de toda forma de ataque, a medida que vaya avanzando irá consiguiendo una serie de dispositivos que lo harán más y más diestro y eficaz.





UN AMIGO MAGICO



Este singular personaje aparecerá de vez en cuando en lugares ocultos de un escenario y, a cambio de unas cuantas esferas azules de energía, nos dejará entrar en una zona oculta donde podremos conseguir desde ítems de ayuda hasta vidas extra.



CADA CIEN UNA VIDA

Como sigue y seguirá siendo regla en todos los plataformas de este tipo, cada vez que recoges cien ítems de una determinada clase eres premiado con un vida extra. Recordemos al famoso Mario Bros de las consolas Nintendo, Turrican y muchos otros que nos dejamos en el tintero. En esta ocasión lo que hay que recoger son unas esferas de energía de un color azul celeste que están diseminadas por todo el escenario, incluso en zonas secretas a las cuales únicamente podremos acceder gracias a un simpático personaje, mitad mago, por la chistera, y mitad hippie, por las melenas.

Existen varios mundos diferentes entre sí, divididos a su vez en subfases y en cada uno de ellos un electrón cautivo, custodiado por un enemigo de grandes proporciones que nos espera al final del último de los niveles de cada mundo y que está relacionado siempre con la zona en la que estemos; por ejemplo, en el mundo de la música tendremos que enfrentarnos con un malhumorado saxofón que nos lanza bombas.





EL MEJOR DEL MOMENTO

Rayman tiene todas las buenas cualidades que hacen que un juego que pasa a engrosar las largas filas de los arcades de plataformas llame la atención sobre todos los demás que ya existen desde hace tiempo. Parecía que nadie iba a poder desbancar en este terreno a las conversiones desde consolas a PC de los juegos *Aladdin* y *The Lion King*, y, sin embargo, *Rayman* lo ha conseguido y con creces.

CARLOS F. MATEOS







Hellfire Zone

Los arcades de toda la vida nunca van a morir y *Hellfire Zone* es una buena muestra de ello. Los ordenadores que se han quedado atrás en esta modernización continua que es la informática, como son los 386, también tienen derecho a disfrutar de vez en cuando con una novedad que, sin ser una superproducción cinematográfica con "sopotocientos" CD-ROM, puede divertir a más de uno.

A la vieja usanza

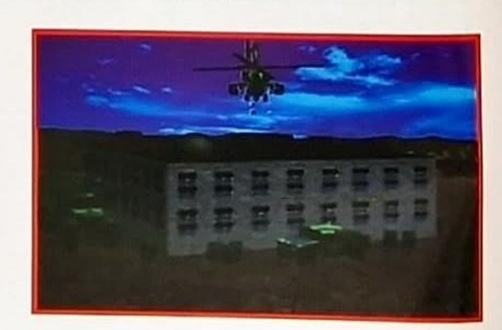






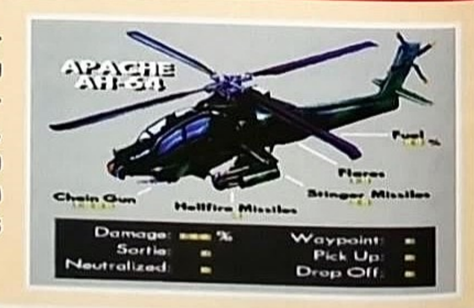
Tal y como decíamos en el título, *Hellfire Zone* es uno de esos arcades mata-marcianos de toda la vida, en los que nosotros solos teníamos que terminar con miríadas de enemigos, con la salvedad de que está inspirado en una guerra tipo Golfo Pérsico y estamos a los mandos de un poderoso Apache. Los enemigos en esta ocasión serán carros de combate, tanques blindados, aviones a reacción, helicópteros armados con misiles, torretas con armadas con antiaéreos, tropas con bazookas y, en definitiva, toda la maquinaria bélica que suele verse en una cruenta guerra actual.

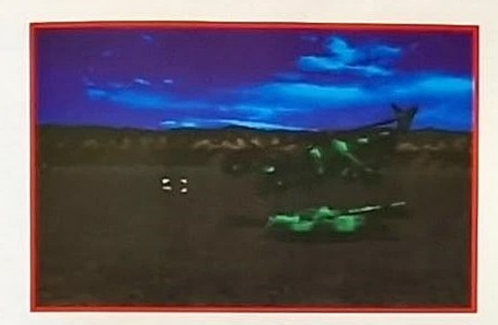
El objetivo en *Hellfire Zone* va a ser, además de sobrevivir, rescatar a una serie de compañeros que se hallan cautivos en las garras del enemigo. A los mandos de nuestro helicóptero y confiando en nuestra pericia como pilotos, vamos a tener que infiltrarnos en terreno enemigo, esquivando toda clase de disparos, bombas y misiles, hasta llegar al lugar del rescate, para a continuación arrivar la zona segura.



LA PANTALLA DE ESTADO

Presionando la tecla de escape en cualquier momento de la partida, vamos a poder saber el estado de nuestro helicóptero, tanto a nivel de armamento, como de combustible y de daños, cosa que hay que tener muy en cuenta en todo momento si no queremos llevarnos una desagradable sorpresa.







EN TODAS DIRECCIONES

Una característica que hace diferente a *Hellfire Zone* sobre cualquier otro matamarcianos es que tenemos la posibilidad de dirigir el helicóptero en tres dimensiones, es decir, la visión que vamos a tener en todo momento es lateral y vamos a ver a nuestro vehículo aéreo dando vueltas hacia donde nosotros queramos, por lo que, si va hacia el sur, veremos cómo se aleja de nuestro monitor y, si vamos hacia el norte, se irá acercando.

Como armamento vamos a tener a nuestra disposición desde una ametralladora de gran calibre, hasta los destructores misiles Hellfire, pasando por unas bengalas que desviarán los disparos enemigos, entre otras cosas. Habrá que tener en cuenta durante la misión tanto la cantidad de combustible, como el daño, ya que si alguno de éstos desaparece por completo, habremos perdido irremisiblemente.

Hellfire es un arcade de los de siempre

NUNCA PODRAN CON ELLOS

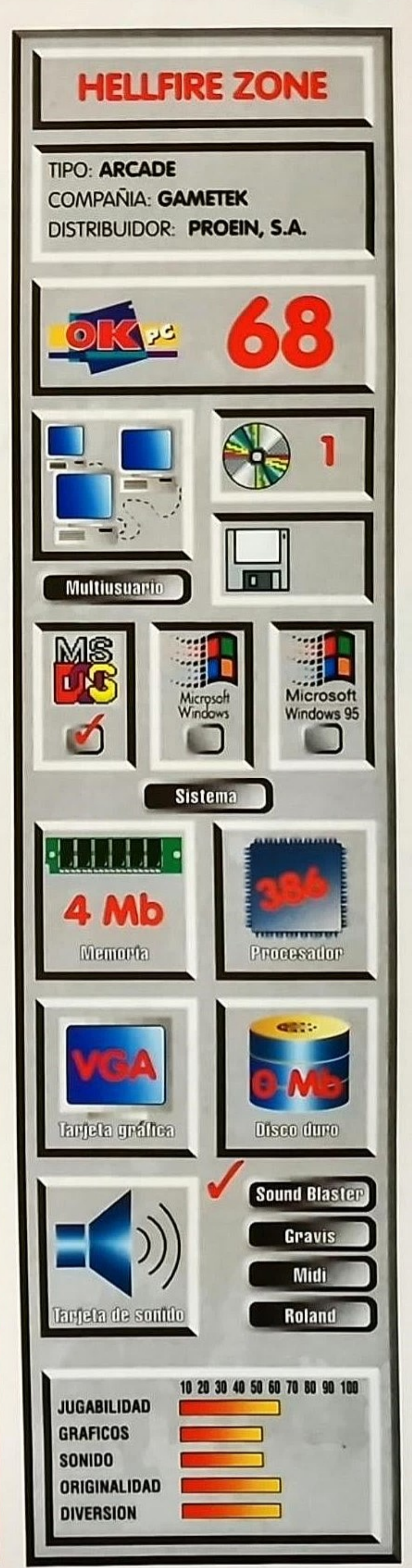
Estamos en una época en la que parece que si un juego no tiene una presentación impresionante, con actores digitalizados en medio de escenarios casi reales y que ocupa prácticamente un CD-ROM de los muchos que tiene dicho producto, no es posible hacer un juego que tenga éxito y la verdad es que hay que admitir que si que nos impresionan ese tipo de títulos, pero lo que también hay que admitir es que llega un momento en el que te cansas de tanta perfección y apetece jugar a algo que por su simpleza sea enormemente divertido y ese es el caso de *Hellfire Zone*, un pequeño gran juego, que, sin muchas pretensiones, solamente busca divertir al jugón sin usar grandes alardes tecnológicos y eso es algo que hay que tener muy en cuenta a la hora de juzgarlo.

CARLOS F. MATEOS









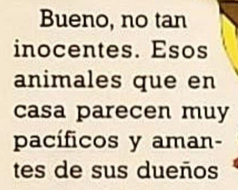


Battle Beast

Las mascotas más populares del mundo pueden transformarse en los mejores luchadores si se los manipula genéticamente de la forma más correcta; en caso contrario, podemos perder el control.



Pánico en el Zoo



Increíble la imaginación que tienen los programadores para crear nuevos juegos de lucha. No todo está inventado, porque la idea que presenta *Battle Beast*, aunque ya sea muy antigua, tiene al mismo tiempo un aire muy innovador al sustituir poderosos luchadores o máquinas temerosas por inocentes animalitos.

Bueno, no tan inocentes. Esos animales que en casa parecen muy pacíficos y amantes de sus dueños se convierten en poderosos monstruos dignos del más terrible de los combates. Pero, aunque el juego trata efectivamente sobre la lucha, hay una vertiente de aventura protagonizada por ToadMan.

SECUENCIAS MUY SIMPATICAS



Cada vez que arrancamos Battle Beast aparecerá una introducción distinta. Han sido realizadas con un tono muy humorístico y sádico al mismo tiempo. La pareja que aparece en el televisor, por ejemplo, tiene un final muy desgraciado.







EL "MALO" NUMERO UNO

Toadman es un siniestro villano que ha sembrado la ciudad de peligrosas ranas venenosas, de hecho, podéis disfrutar de sus fechorías en las múltiples "intros" del juego. Las autoridades confían en ti para acabar con esa plaga y, para hacerlo, debes elegir entre los siguientes luchadores para destruirle:

- SPARTICUS: En su vida normal es un perrito bastante cariñoso llamado Sparky, pero en su vertiente más oscura es un poderoso perrazo que reparte bolas de fuego a diestro y siniestro.
- KULAPESH: Un pez que tiene como mejor arma una especie de "hechizo acuático" que derrotará al adversario más duro.
- VERMIAN: Para los amigos del poder oscuro, Vermian puede ser su favorito. Utiliza armas que arrasan todo en varios kilómetros a la redonda. Una verdadera barbaridad.
- NASATOR: Es la bestia más difícil

MAPA DE OPERACIONES

Cuando prepares un combate, es necesario escoger el escenario a través de un mapa. Cuando se juega en modo dos jugadores, el primero que llegue al lugar adecuado tendrá una bonificación de puntos de vida y energía.



de manejar y necesitará un largo período de entrenamiento. Una vez que está domesticada, tiene un comportamiento excelente en ataque.

- TORKUDA: No es que sea precisamente una mascota, pues se transforma en un dragón que echa demasiado fuego como para tenerlo en casa.
- MORDEN: El último es el más fuerte y Morden lo es. También es el que tiene una inteligencia más limitada y muchas veces no responderá de la manera más adecuada a nuestras órdenes.



DIVERSION GARANTIZADA

Battle Beast es un juego diseñado para el gran público en general que quiera pasar un buen rato divirtiéndose con los luchadores. Sobre todo, con los humorísticos golpes que nos encontramos, así como las escenas que transcurren entre combate y combate. Ahora bien, no llega al nivel de otros juegos de lucha, precisamente porque ha sido diseñado para reírnos y no para saltar y pegar buenos puñetazos. Hubiera sido de agradecer que hubieran prestado una mayor atención en este punto. Como contrapartida, tenemos un gran montón de golpes que realizar y descubrir. Recomendamos que utilicéis el juego con joystick, pues con teclado el juego tarda bastante en reaccionar y enseguida caerás en la arena. Si eres muy malo, siempre puedes seleccionar la dificultad al mínimo y modificar los puntos de vida de tu enemigo y de ti mismo.

Como ocurre en las máquinas de la calle, *Battle Beast* permite jugar a dos personas en el mismo teclado, o bien, por vía módem o red. Es lo más divertido, porque francamente jugar contra el ordenador es peor que machacar a tu repelente hermano/a.

En resumen, un programa cargado de humor por todos los rincones, que podía haberse mejorado sensiblemente en las propias escenas de combate.

ANGEL FCO. JIMENEZ



ESPECIALES

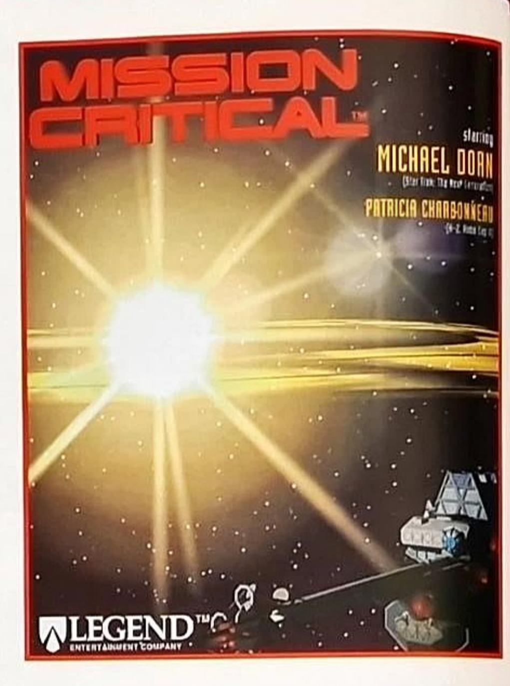


Como todo buen juego de lucha nos encontramos con unos golpes denominados "especiales" que hacen aumentar considerablemente nuestra puntuación al mismo tiempo que aparece una nueva escena "cibernética".



Mision Critical

En aquel año la Tierra estaba cubierta de sangre por las continuas guerras. La última esperanza se halla en el lejano planeta Persephone, un lugar poco recomendado para pasar las vacaciones.



2134: odisea de guerra

Como viene siendo habitual en las últimas producciones en CD-ROM, un elenco de conocidos actores de Hollywood participan en un juego de ordenador. En este caso nos encontramos a gente como Michael Dorn, uno de los protagonistas de *Star Trek: Generations*, y Patricia Charbonneau, quien con un apellido tan largo lucía sus encantos en *Robocop 2*.

Así que Michael no debe sentirse extrañado en el entorno de este juego, pues también se encuentra en el futuro, como en *Star Trek*, pero esta vez todo



es más grave. La Tierra se encuentra en un estado de guerra permanente y con pocas salidas para la paz. Las grandes corporaciones industriales utilizan sus naves para destruir a las de la competencia en una lucha sin cuartel para controlar el mercado.







AVENTURA EN EL ESPACIO VACIO

La acción comienza justo cuando nuestra nave es atacada y, debido a una fuga de aire, caemos inconscientes al suelo. Al despertarnos, podemos observar cómo no queda nadie en la nave, sólo las terminales permanecen activas para descubrir que toda la tripulación ha muerto, ¿o tal vez no?

Ante nosotros se encuentra la última aventura planteada por Legend, una compañía no muy conocida en nuestro país, pero que tiene un gran prestigio en EE.UU., su país de origen. El estilo del juego es muy similar a sus aventuras anteriores como *Companions of Xanth*, tal vez el título que más difusión ha tenido en nuestro país. Se trata de las típicas aventuras de "usar tal objeto con es-

3 CD DE CAPACIDAD



Y el primero constituye la "intro" del juego. Para los amantes de la lengua inglesa (el programa no ha sido traducido al castellano) el primer CD constituye una película por sí sola que narra las desventuras de un capitán con una nave a punto de ser destruida. Legend ha creado su aventura más innovadora tecnológicamente, siempre desde su particular punto de vista.

EL HOMBRE Y SU TERMINAL

El ordenador de a bordo se muestra bastante sumiso con los oficiales humanos de la nave. Pero también guarda secretos en sus programas que deben ser descubiertos. De todas formas, en algunos momentos puede ser un buen aliado.



MAPA ELECTRONICO

Un completo mapa de la zona donde nos encontremos aparecerá en cualquier momento. Mission Critical se caracteriza por su sistema de ayuda que nos orientará cuando nos encontremos perdidos y sin idea de qué hacer, incluso nos dará alguna pequeña pista que nos permita seguir.

te otro", o sea, de recoger montones de cosas y usarlas en el momento y lugares adecuados.

Aunque todo esto ya sea muy viejo, el diseño del juego y los gráficos son excelentes y acordes al estilo más innovador. Las localizaciones son estáticas y aquí es donde se realizan las acciones, pero cuando nos movemos a través de la nave el scroll resultante es muy suave y preciso. Prácticamente, parece que realmente nos encontramos en el pasillo. Esto es la primera vez que ocurre en una aventura gráfica de Legend, donde siempre las escenas de acción brillaban por su ausencia. Un excelente cambio.

Aventura en un futuro inmerso en guerras

El tema de la música y los efectos sonoros está muy bien logrado. Al fin y al cabo estamos hablando de un juego que necesita tres CD´s, con numerosos diálogos en su interior. Pero estos diálogos no se limitan sólo a las escenas de vídeo, ya que cualquier acción es descrita mediante texto y voz al mismo tiempo. Como es normal en estas producciones tan caras de realizar se ha contado con un equipo de actores que han prestado su voz para los diálogos. Otro notable que se lleva *Mission Critical*.

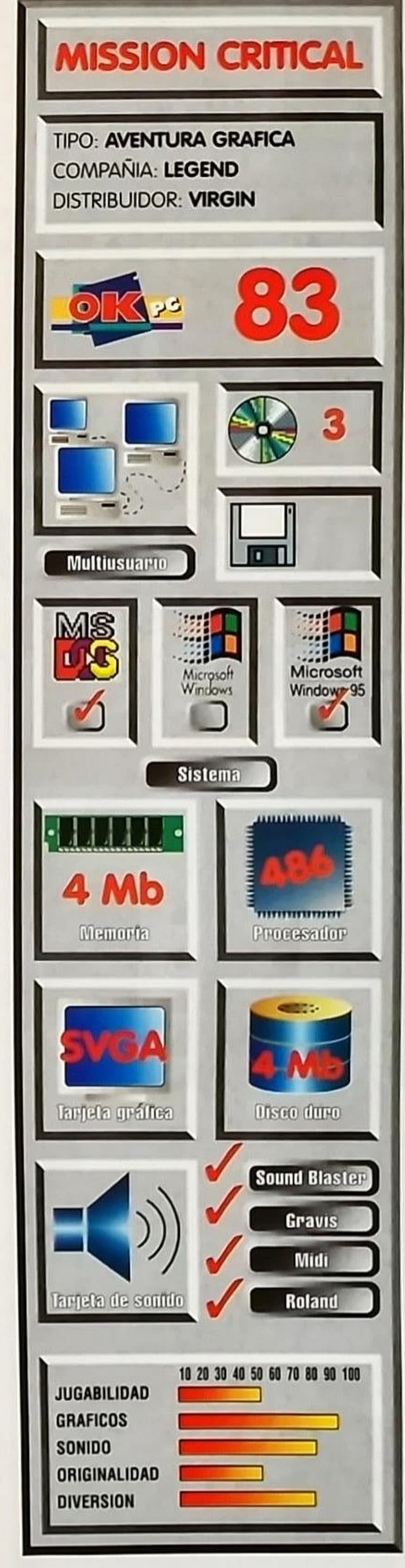
En el apartado que más flojea el juego es en la jugabilidad, pues el interfaz es un poco incómodo de manejar, ya que sigue las premisas de Legend de dar órdenes como "leer, coger, usar..." que no tienen cabida en un entorno tan multimedia y que ralentizan bastante la acción. Menos mal que como en otras ocasiones las acciones imposibles se tornan en gris, mientras que el blanco indica lo correcto. De todas formas, a los europeos nos gusta algo más gráfico pasando de texto para comunicarnos con el ordenador, como es costumbre en muchas aventuras americanas.

Mission Critical es bastante difícil y está reservado para los expertos o los apasionados de este género que somos muchos. El reto es inmenso, pero de ti depende que el destino de la humanidad sea o no sea.

ANGEL FCO. JIMENEZ







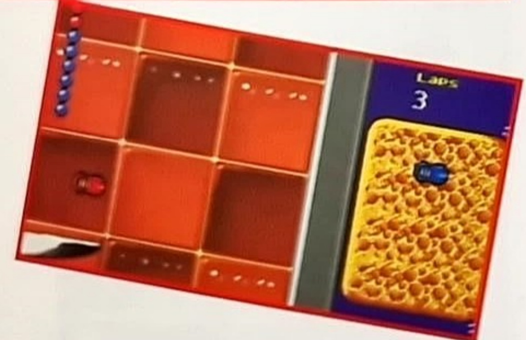
Micromachines 2

Seguramente muchos habréis jugado ya con la segunda parte de este sensacional y divertido arcade de carreras de coches, con esas miniaturas metálicas con ruedas tan famosas como son los Micromachin--



Vuelve la locura sobre ruedas





Los señores de Codemasters están decididos a meternos esos diminutos y divertidos coches que tienen como nombre Micromachines hasta en la sopa y para ello han decidido que la mejor manera de hacerlo es crear una versión avanzada de la segunda parte, que en estos momentos goza de un gran éxito entre el público, con mil y una características innovadoras y que va a recibir el nombre de *Micromachines 2 Special Edition*.

MAS CIRCUITOS, MAS DIVERSION

Entre las características innovadoras que incluye esta edición especial se encuentra un mayor número de circuitos, más enrrevesados y disparatados que nunca, que se unen a los que, originalmente, salieron en la primera entrega de la segunda parte; un editor de circui-



Nuevos circuitos se añaden a los antiguos





CIRCUITOS ENREVESADOS



A cada cual más difícil. Así de intrincados van a ser los lugares en los que vamos a competir por el primer premio. Prepara tus reflejos, pues, si quieres alzarte con el primer puesto, deberás estar atento en todo momento a las curvas para trazarlas lo mejor que puedas.

tos mucho más completo y sencillo de manejar, para variar los que ya están hechos, o crear los tuyos propios y sorprender así a tus amigos con tus locas invenciones; una serie de recorridos, creados con el editor para que veas hasta dónde puedes llegar una vez que cojas práctica, pudiendo desde variar el dibujo y forma de los tramos y accesorios, hasta de los mismos vehículos que se van a manejar, pasando por la velocidad máxima que se puede alcanzar, la aceleración y las condiciones climáticas.

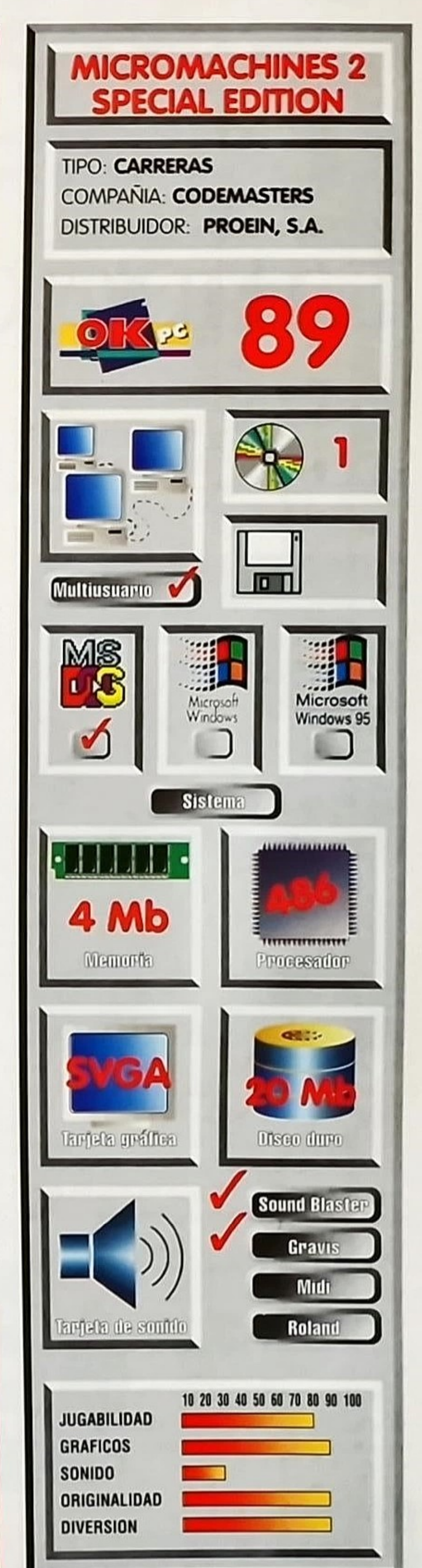
Por supuesto, las opciones que en la primera entrega estaban disponibles, aquí también lo están, además de las innovadoras, como pueden ser los tipos de juego, campeonato, única carrera o contrarreloj, el número de jugadores, desde uno contra la máquina, hasta un máximo de dieciséis, en un campeonato que será una auténtica locura y un nuevo aliciente para tus fiestas entre amigos.

Micromachines 2 Special Edition es una muy buena opción de compra, sobre todo si anteriormente no has adquirido la segunda parte original, ya que si ése es el caso, te podrías encontrar con que el sabor que te deja es un tanto parecido.

CARLOS F. MATEOS





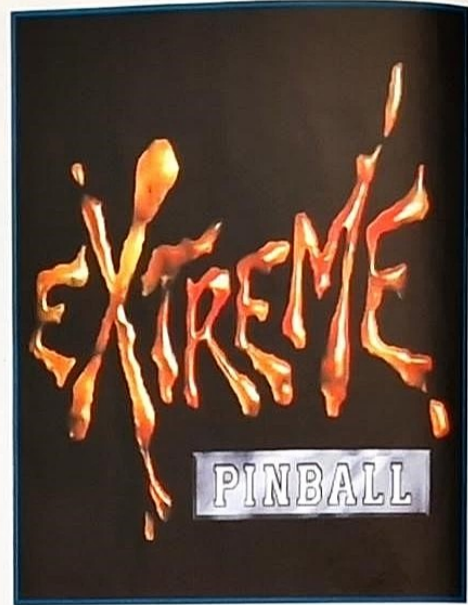


Extreme Pinball

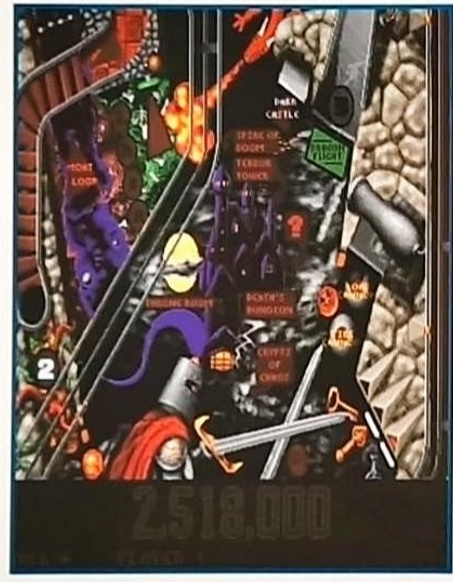
Nada como un sábado por la noche con tu chica, una copa sin alcohol y una excitante máquina de luces y sonidos que está deseando jugar contigo.

Emoción al límite











Extreme Pinball es la oferta que hace Epic sobre el mundo de los pinballs. Se diferencia de los demás, no por sus gráficos ni sonidos que son aceptables, sino en que es hasta ahora el más "jugable" y adictivo de todos.

Pasando de grandes presentaciones, escenas renderizadas y otros prodigios de la alta tecnología, nos encontramos ante una de las ofertas de pinball más sencillas que existen, pero que destaca por la rapidez de movimientos y las sorpresas que aguardan en cada uno de los tableros.

Sencillo y muy divertido

FACILIDAD AL USUARIO

Los pinballs de la calle normalmente tienen tres bolas, pues bien, Extreme posee la bonita cantidad de siete bolas. Podemos elegir entre jugar con tres, cinco o siete bolas, dependiendo de la cantidad de realismo que deseemos. También podemos cambiar el color del panel que presenta la puntuación y los gráficos de acompañamiento. Todo esto se hace a través de un cómodo menú de configuración al principio del juego.

Es por eso que *Extreme Pinball* nos gusta tanto, se adapta muy bien al gusto de cada uno y, aunque peque de poca originalidad, los tableros son muy atractivos para jugar con ellos. Otro de los factores más conseguidos es la velocidad de la bola y, sobre todo, el scroll que posee, muy suave, aunque depende de la velocidad del ordenador con el que se juegue.

La nueva generación de pinballs son copias exactas de las máquinas recreativas más modernas e imitan hasta los más nimios detalles. Por ejemplo, es muy corriente que al realizar determinados objetivos, aparezca un "sub-





MEDIEVAL KNIGHTS



Es una de las tablas que nunca puede faltar en los juegos de pinball. La Edad Media es una de las que más han inspirado a los diseñadores y, concretamente en este juego, la dedicada a esa época oscura es una de las mejores y más divertidas.

URBAN CHAOS



La violencia de la gran ciudad y las peleas entre polis y ladrones están muy bien representadas en Urban Chaos. Es una de las más difíciles y que más "sustancia" tiene en su interior. Con algunos gráficos memorables, forma parte de nuestras favoritas.

juego" en la pantalla de puntuación. En *Extreme Pinball* sucede lo mismo; entonces, el programa nos pedirá que estemos atentos a esa pantalla porque aparecerá la sorpresa de turno. Normalmente, son juegos muy sencillos que tratan de apuntar y disparar a un pequeño blanco. Este blanco puede ser una nave espacial o un murciélago vampiro.

En resumen, *Extreme Pinball* es una muestra de lo que se puede hacer con ideas ya muy explotadas pero que con un poco de imaginación y buen hacer todavía son capaces de hacernos pasar muy buenos ratos.

ANGEL FCO. JIMENEZ

ROCK FANTASY

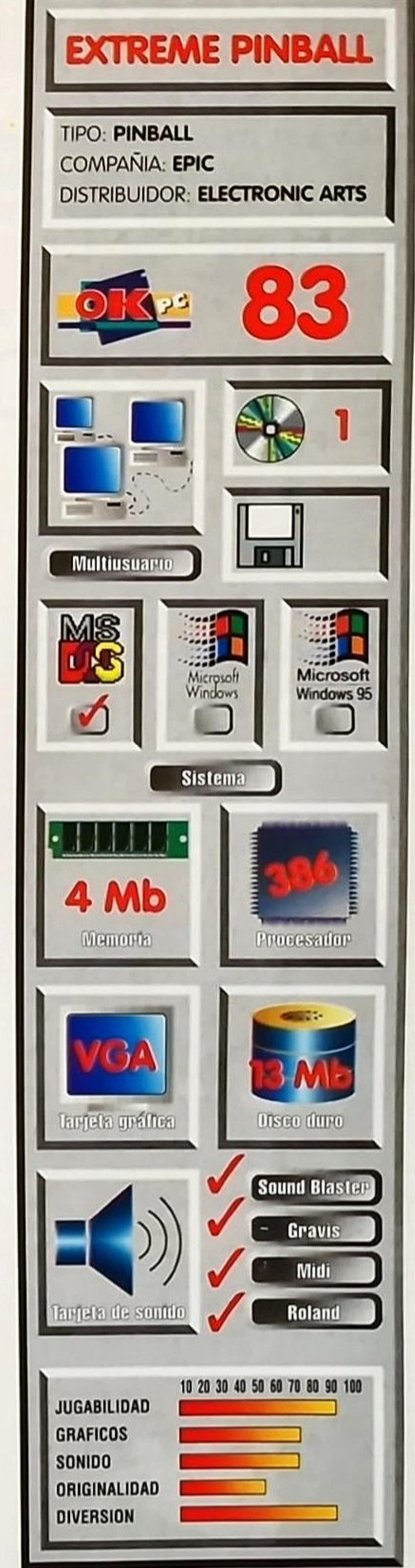


Dedicada al mundo del rock es la peor de las cuatro. Eso sí, tiene mucha música cañera para dar y tomar, pero la ausencia de elementos de juego la dejan en muy mal lugar.

MONKEY MAYHEM



Sin duda es la mejor. Nos trasladamos a un zoo hasta la jaula de un simpático mono que nos hará "monadas" todo el tiempo. Al ritmo de la música salsa y brasileña, Monkey Mayhem es la tabla más sencilla y divertida.



Su-27 Flanker

El SU-27, denominado Flanker por la OTAN, es el avión más avanzado que existe en el ejército de Rusia. Para su simulación por ordenador, SSI ha contratado a un grupo de programación ruso especialista en ingeniería aeronáutica.



Furia del Este

El mejor avión de combate se merece un buen sistema operativo y ésa es la principal razón por la que ha sido diseñado exclusivamente para Windows 95. Tal vez porque *SU-27* es tan complejo que para dar cabida a todas las opciones y manejarlas con suficiente holgura es necesario el cómodo Windows 95. Esto no es una ácida crítica al juego ni una alabanza gratuita para Microsoft. *SU-27* es un acercamiento muy serio y completo al avión original y podemos recomendarlo especialmente para los expertos en simuladores.

REAL HASTA EL MAS MINIMO DETALLE

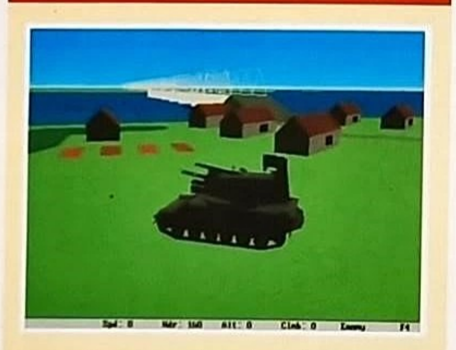
Los que vean por primera vez un simulador de vuelo como *SU-27* van a quedar fascinados en primer lugar por los gráficos del juego que son excelentes y segundo por el completo manual que le acompaña. Desde *OK PC* siempre hemos insistido en la elaboración de unos manuales correctos y claros sobre los juegos, especialmente en los simuladores de vuelo, donde podemos perdernos en un maremagnum de mandos y controles. Además, se incluye una descripción del actual ejército soviético y ayudas para el combate con otros aviones. Especialmente hay que destacar los capítulos referentes a la evasión de misiles tierra-aire y sobre la guerra electrónica.

La simulación en

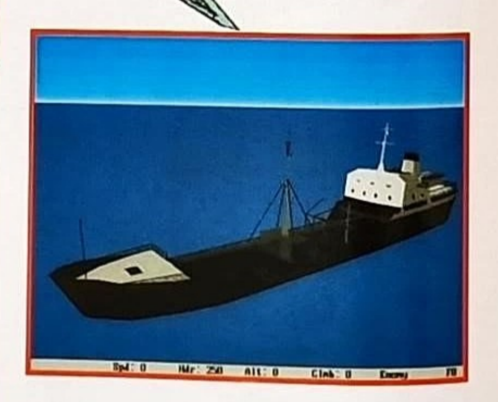




OBJETIVOS EN TIERRA



Lo conforman vehículos de todo tipo. Desde camiones lanzamisiles hasta tanques, pasando por centros de control, almacenes de munición y, en general, cualquier objetivo de interés bélico. Como podéis ver, la versatilidad del SU-27 es tan grande que es capaz de comportarse magníficamente en el combate aéreo, su terreno natural, hasta el bombardeo selectivo de blancos terrestres.



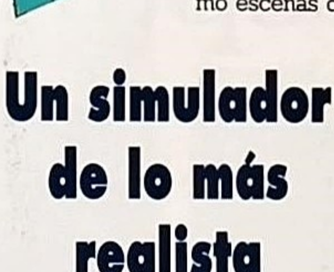


EL TEATRO DE OPERACIONES

Este ocurre en la península de Crimea. Ya que, según los programadores, es el mejor territorio para probar las características del SU-27. Con escarpadas montañas, muchos kilómetros de costa y, en general, una geografía muy accidentada, Crimea es el escenario ideal para los combates del siglo XXI. Pero también puedes editar el escenario a tu medida, gracias a una completa utilidad que se incluye en el juego.



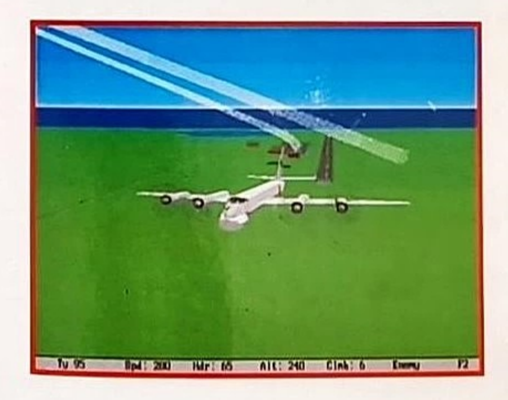
sí es bastante compleja como hemos dicho antes. Antes de volar, podemos escoger una misión ya definida por el juego o crear la nuestra propia. Aquí decidimos el número de enemigos y objetivos a destruir. Tal vez se le puede echar en cara al juego que sólo tenemos un escenario donde combatir, que es la península de Crimea. Hubiera resultado muy excitante luchar contra los aviones americanos en Europa, o en los propios EE.UU., pero bueno, todo sea por la paz.



En definitiva, *SU-27* pertenece a la gama alta de los simuladores; sus múltiples opciones conjuntamente con unos adecuados gráficos (se incluye asimismo escenas de vídeo) ponen el listón muy alto para los simuladores creados en Occidente. Tal vez si hubieran mejorado el sonido, el juego ganaría más enteros, pero hasta entonces, nos vemos en Crimea.

Un simulador de lo más realista

ANGEL FCO. JIMENEZ





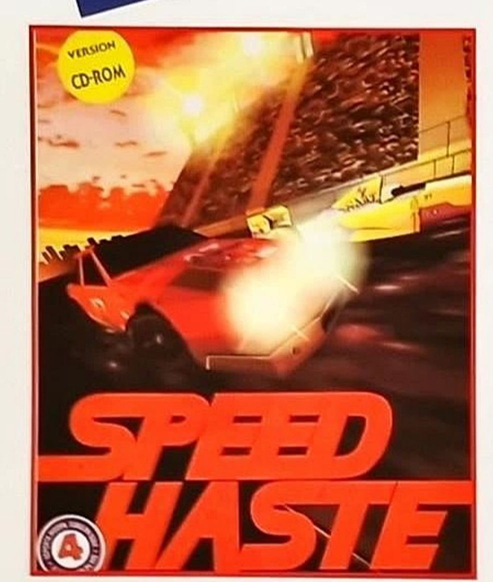
A TRAVES DE LA CABINA



El panel de instrumentos que vas a manejar es idéntico al del avión real. Así que echa una ojeada al manual para familiarizarte con los instrumentos, porque también se ha respetado la lengua original y leer la altitud en ruso puede ser bastante complicado. Un reto para los que buscan las emociones más fuertes.







Speed Haste

Por fin un simulador deportivo de carreras de coches realizado íntegramente en nuestro país. Parece que nuestros programadores se han enterado ya que pueden hacer las cosas tan bien como los extranjeros, a pesar de no disponer de todas las posibilidades que tienen ellos.

Velocidad a la española



Speed Haste es un divertido y completo simulador de carreras que tiene como característica principal haber sido desarrollado íntegramente en España por el equipo de programación Noria Works. Está pensado que a partir de enero de 1996 su distribución se haga a nivel mundial. Esperamos que tenga mucho éxito entre el selecto público extranjero, pues ya sabemos que este terreno es francamente complicado, aunque de lo que estamos seguros es que dentro de nuestras fronteras sí va a gozar de una gran aceptación entre todos los aficionados a los juegos para ordenador.

DOS TIPOS DE CARRERAS

El juego que nos ocupa no va a tratar un único tipo de carrera, sino que vamos a poder disfrutar tanto de competiciones de Fórmula 1, como de otras, como el campeonato de Daytona, siendo cada uno muy diferente con respecto al otro, por lo que tendremos que variar el estilo de conducción y así, sin saberlo, tendremos dos simuladores deportivos de carreras de coches en uno.





Los coches han sido cuidados al máximo en su realización, gozando de un amplio número de detalles que saltan a la vista, como la marcha hacia delante y la marcha hacia detrás, el movimiento de las ruedas que se adapta al tipo de dirección al que nos estemos moviendo, derrapes, etc.

Está disponible el modo de juego por red

Los escenarios también han sido muy cuidados, tanto en lo que a adornos se refiere, como pueden ser los carteles de propaganda, el público y los semáforos de salida, entre otras





DOS TIPOS DE CAMPEONATOS





Con Speed Haste vamos a poder disfrutar de dos tipos de carreras diferentes, por lo que podremos adaptar el juego a nuestras apetencias. Si queremos echar una partida deportiva en la que el control del volante lo es todo, podremos ponernos a los mandos de un Fórmula 1, mientras que si lo que nos apetece es ganar una carrera dejando a nuestros contrincantes fuera de combate a base de golpes, entonces deberemos coger un coche de los que se usan en el campeonato de Daytona. La elección es tuya.





cosas, pero además, la carretera en sí también ha sido muy trabajada, encontrándonos con que no siempre el terreno es recto, sino que nos podremos encontrar baches, abatimientos y demás desperfectos que harán más complicada la conducción.

Hasta veinte coches aparecerán simultáneamente en una carrera, cada uno con un sistema de inteligencia artificial personalizado, haciendo que cada coche actúe de una forma diferente.

Otra buena característica que tiene este *Speed Haste* son las numerosas cámaras disponibles que podemos variar con las teclas de función.

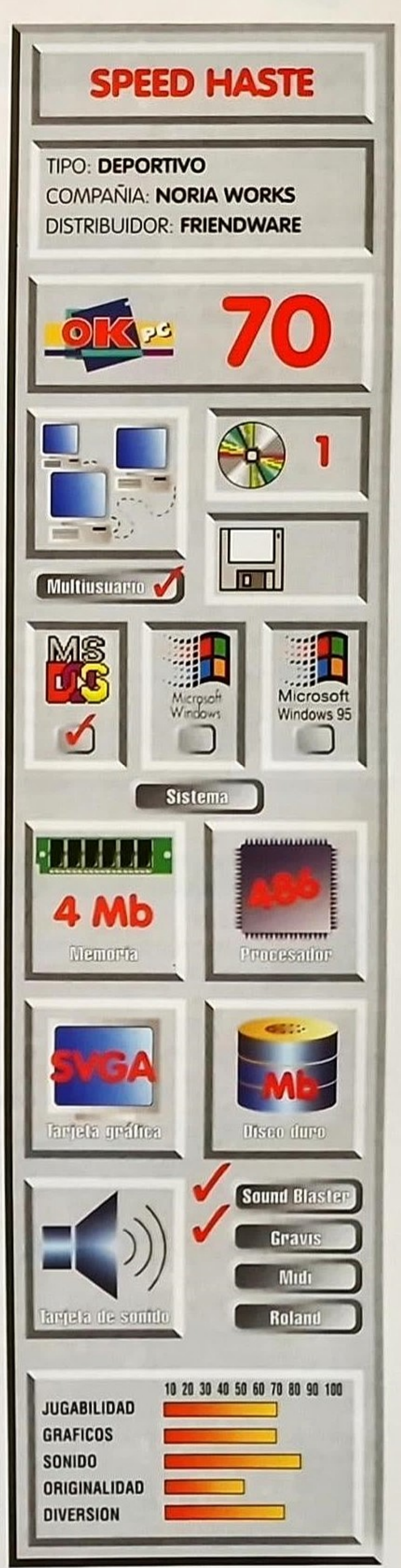
GRAFICOS CORRECTOS, DIVERSION CONTINUA

Dentro del apartado técnico podemos encontrar un efecto de Dolby-Sourround con el que te parecerá que los coches pasan a tu alrededor, además de las melodías que son francamente marchosas; sin embargo, en el apartado gráfico y más precisamente en lo que a los coches se refiere, a pesar de estar francamente cuidados los detalles de todos y cada uno, nos encontramos con que el diseño es un tanto "cuadrado", no pareciendo los coches todo lo aerodinámicos que en realidad deberían ser.

Sin embargo y a pesar de eso, *Speed Haste* es un gran simulador de conducción, sobre todo si contamos con que ha sido realizado en nuestro país y eso es digno de nuestro más sincero elogio. Felicidades a Noria Works.

CARLOS F. MATEOS



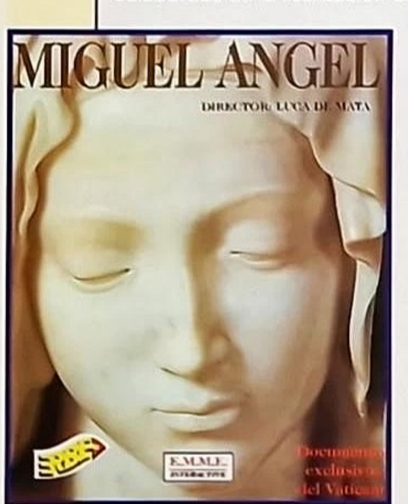


EL GENIO DE MIGUEL ANGEL



- TIPO: EDUCATIVO
- COMPAÑIA: SCALA EMME
- DISTRIBUIDOR: ERBE

Nos encontramos ante uno de los mejores productos multimedia que hemos visto. El tema principal del CD-ROM es la obra de Miguel Angel, sobre todo sus trabajos para la Iglesia, pues se incluye una completa muestra de obras de arte del Museo Vaticano que ha colaborado en la realización del CD-ROM.



En todo momento nos acompañará la mágica música del maestro Stelvio Cipriani. Necesitaremos una tarjeta General Midi para poder apreciarla, pero constituye toda una delicia, junto con las bellas imágenes de la obra de Miguel Angel.

El programa ha sido traducido totalmente al castellano tanto en textos como diálogos, utilizando opciones de hipertexto para que podamos "navegar" por toda la información de la manera más rápida posible. También se incluyen escenas de vídeo de los lugares donde vivió Miguel Angel y sus discípulos. Un completo producto multimedia.

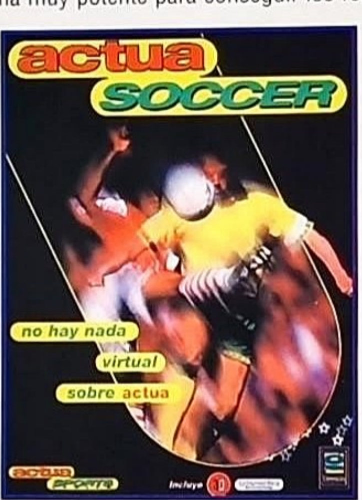
ACTUA SOCCER



- TIPO: DEPORTIVO
- COMPAÑIA: GREMLIN
- DISTRIBUIDOR: ARCADIA

Un juego espectacular que tiene como tema el fútbol. Partiendo de las máquinas recreativas, *Actua Soccer* es uno de los mejores y más divertidos simuladores de fútbol.

Llama la atención, sobre todo, por el enorme tamaño de sus gráficos y un movimiento muy suave, aunque necesitaremos una máquina muy potente para conseguir los resultados de las consolas. Pero el juego no sólo es gráficos, pues permite que podamos editar una completa colección de ligas, incluida la española, por cierto.



También es posible cambiar las características de cada jugador en ataque y defensa. De esta forma, tenemos un completo control sobre la táctica de nuestro equipo. Pero sin duda, *Actua Soccer* destaca por sus gráficos y su elevada jugabilidad. Gremlin ha puesto el "gol" muy alto.

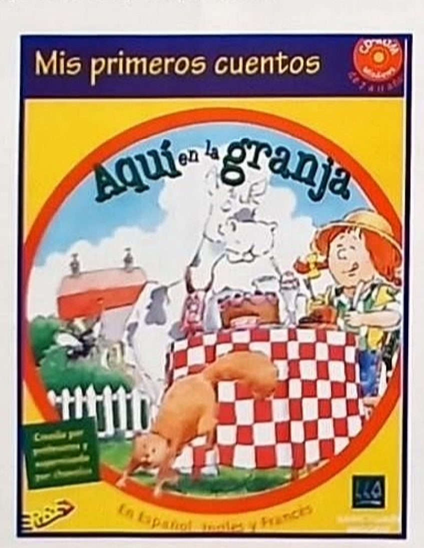
AQUI EN LA GRANJA



- TIPO: EDUCATIVO
- COMPAÑIA: SANCTUARY WOODS
- DISTRIBUIDOR: ERBE

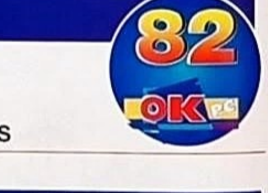
La utilidad de los programas educativos ha sido ampliamente discutida en su principio, pero se ha demostrado que son uno de los mejores medios para el aprendizaje de los conceptos y la relación de las palabras con los objetos a los que representan.

Este es el objetivo básico de este programa. A través de un viaje por una preciosa granja, los niños pueden reconocer un vocabulario de hasta 700 palabras, aprender sus primeras nociones musicales y descubrir los animales de una granja y la vida en ella.



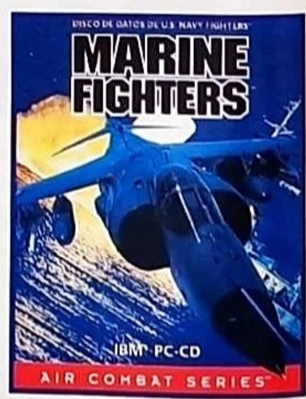
El programa es muy fácil de manejar, dado el público al que se dirige, y por lo general tiene un diseño muy atractivo tanto para hijos como para los padres.

MARINE FIGHTERS



- TIPO: SIMULADOR
- COMPAÑIA: ELECTRONIC ARTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

Marine Fighters es un disco de datos para el celebérrimo *U.S. Navy Fighters*. Con él es posible pilotar los nuevos AV-8B Night Attack, Harrier II, FRS MK 2 Sea Harrier y el Russian Yak 141. Todos son modelos preparados para combatir desde un portaaviones siendo el más famoso el Harrier que con su nueva versión se convierte en un terrible oponente.



También se han incluido nuevas misiones, un total de 35, entre las cuales destaca la que ocurre en las islas Kuriles al norte del Japón entre las fuerzas armadas rusas y americanas. Con nuevas armas y sofisticados medios electrónicos, estos aviones forman parte de la élite de cualquier ejército del mundo.

Un completo producto que dará un nuevo color a *Navy Fighters* por su estupenda realización gráfica. Los escenarios se han creado a partir de fotografías por satélite, que entusiasmará a los fanáticos de los simuladores.

ROLLING STONES: WOODOO LOUNGE

- TIPO: MUSICAL
- COMPAÑIA: VIRGIN
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN

Los Rolling Stones han traspasado la frontera del mito de la música para convertirse en todo un fenómeno social. El grupo de Mick Jagger ha sabido ganarse todo un ejército de seguidores que año tras año siempre se han sentido satisfechos con los Rolling.

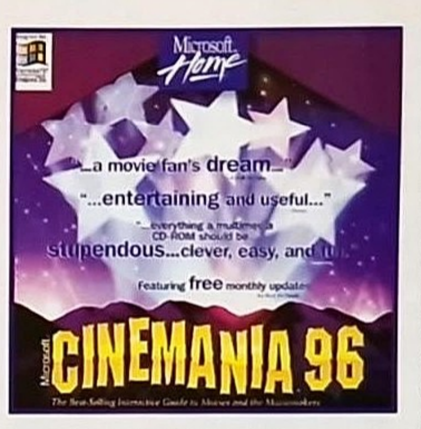
Los vídeos que han hecho a partir de la década de los 80 siempre se han caracterizado por la espectacularidad y el uso de los efectos especiales, y, en algunas ocasiones, generados por ordenador. Antológico era el vídeo de *She was hot*. Por ello no es de extrañar que Rolling Stones decidiera escoger el formato CD-ROM para que el público aún fuera más partícipe de su último álbum: *Woodoo Lounge*.

A través de unos escenarios ricamente ornamentados, podemos interaccionar con el grupo y su música, escuchar nuevas canciones y mucho más desde el *Woodoo Lounge*, una especie de mansión tenebrosa que guarda muchas sorpresas en su interior.

CINEMANIA 96



- TIPO: ENCICLOPEDIA
- COMPAÑIA: MICROSOFT
- DISTRIBUIDOR: ERBE

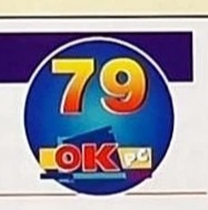


Microsoft ya lleva algún tiempo sacando versiones de su original *Cinemanía*, ahora vamos por la "96" y, como es comprensible, es la más completa de todas. Ha sido diseñada especialmente para Windows 95 porque necesita sacar la máxima potencia para visualizar los vídeos que contiene a la "máxima potencia".

En realidad, los *Cinemanía* son una potente base de datos con las películas que han hecho historia y con otras que no lo han hecho. Gracias a las posibilidades multimedia, es posible ver fragmentos de las películas, escuchar sus bandas sonoras o incluso entrevistas con los directores y actores más famosos.

Cinemanía 96 es una de las referencias más importantes que se pueden encontrar sobre el fantástico mundo del cine y una buena obra de consulta cuando tenemos que decidir qué película ver.

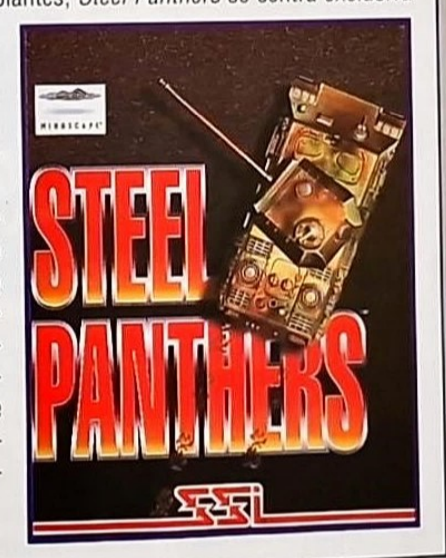
STEEL PANTHERS



- TIPO: ESTRATEGIA
- COMPAÑIA: SSI
- DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

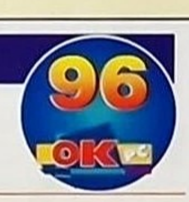
Cuando se trata de estrategia, SSI tiene muchas cosas que decir. La última se llama *Steel Panthers*, donde los carros de acero son los principales protagonistas.

Con un entorno muy sencillo de manejar para acercar el género de la estrategia a los principiantes, *Steel Panthers* se centra exclusivamente en las batallas de la II Guerra Mundial donde se podía sentir la supremacía alemana con sus poderosos carros de combate.

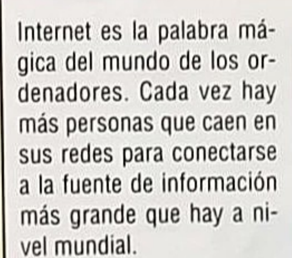


Con unos gráficos adecuados para el tema que trata, aunque flojo en el apartado del sonido, el juego es bastante divertido, conteniendo un buen número de escenarios para practicar nuestras dotes estratégicas.

INTERNET CONNECTION



- TIPO: CONEXION A INTERNET
- COMPAÑIA: MICROFORUM
- DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.



Internet es la palabra mágica del mundo de los ordenadores. Cada vez hay más personas que caen en sus redes para conectarse a la fuente de información más grande que hay a nivel mundial.



El paquete que presentamos es una especie de "guías amarillas" de Internet que ayudará al más novato a localizar rápidamente la información que necesita. Su interfaz es bastante sencillo de utilizar, teniendo prioridad la opción de buscar nodos para engancharnos al que más nos interese.

En definitiva, un utilísimo paquete que nos ayudará a comprender Internet que, se quiera o no, es el futuro en medios de comunicación y está disponible desde nuestra casa con sólo un ordenador conectado a la línea telefónica.

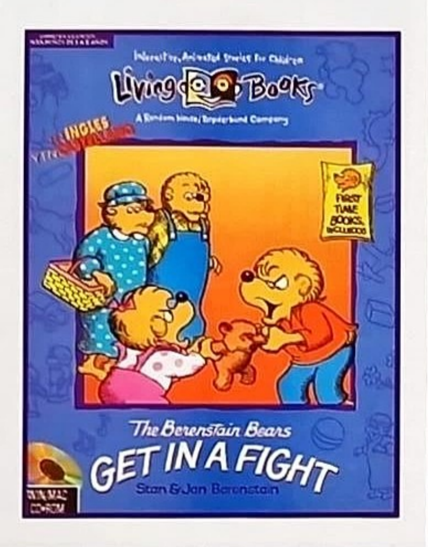
GET IN A FIGHT



- TIPO: EDUCATIVO
- COMPAÑIA: BRODERBUND COMPANY
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

Los osos Berenstain es una de la series más populares de televisión. Presentaba una familia bastante "normal" de osos con unos problemas muy parecidos a los de una familia normal.

Pero esta vez protagonizan uno de los episodios de *Living Books*, una de las series educativas que ha preparado Electronic Arts y dedicadas exclusivamente a los niños de 3 a 8 años.



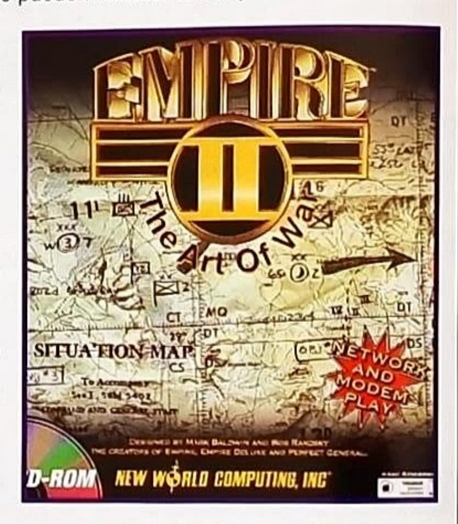
Acompañando al programa, podemos encontrar un pequeño cuento para que el chaval empiece cuanto antes su afición a la lectura. La aplicación en sí aprovecha las facilidades multimedia para que sea más ameno el aprendizaje de los libros y sea más ameno con las divertidas aventuras de estos peculiares osos.

EMPIRE II



- TIPO: ESTRATEGIA
- COMPAÑIA: WORLD COMPUTING
- DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Una historia de las batallas más importantes y su posterior simulación es el principal objetivo de *Empire II*. Desde batallas mitológicas como puede ser el Ragnarok de los vikingos, pasando por batallas clásicas entre romanos y cartagineses o Lepanto, hasta llegar a nuestros días. Todas se pueden simular en *Empire II*.



Tal versatilidad de escenarios contrarresta con la pobre apariencia gráfica que tiene además de su complicado manejo. Por lo tanto, estamos ante uno de esos títulos muy recomendados para los expertos de la estrategia.

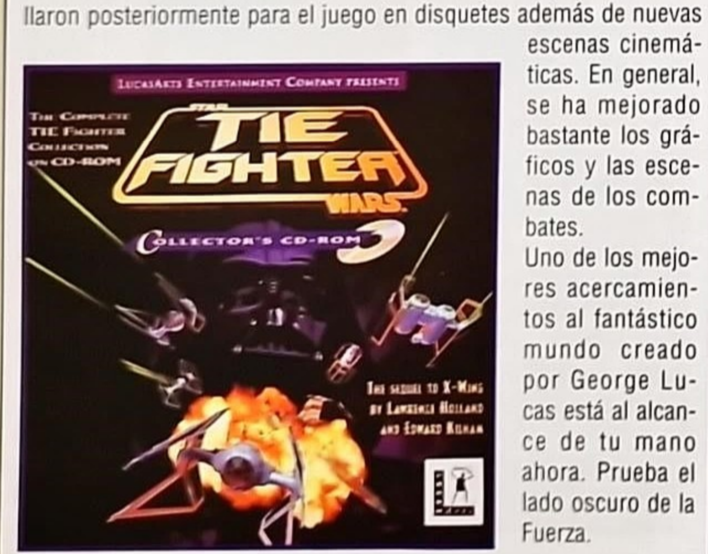
Aunque difícil, *Empire II* es un buen recorrido por la historia y sus guerras. Aquellas que hicieron cambiar el mundo.

TIE FIGHTER Collector's CD-ROM

- TIPO: ARCADE
- COMPAÑIA: LUCAS ARTS
- DISTRIBUIDOR: ERBE

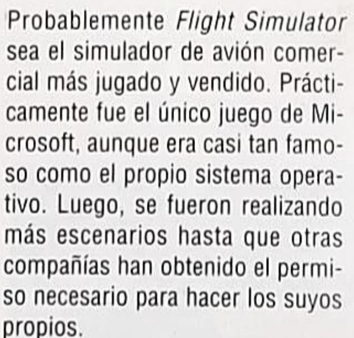
Si bueno era *X-WING*, *Tie Fighter* fue la consagración de Lucas en simuladores espaciales. Daba un cierto morbo pertenecer a las huestes del Emperador en su lucha contra los molestos rebeldes.

Ahora su versión en CD-ROM incluye las misiones que se desarrollaron posteriormente para el juego en disquetes además de nuevas escenas cinemáticas. En general, se ha mejorado bastante los gráficos y las escenas de los combates.

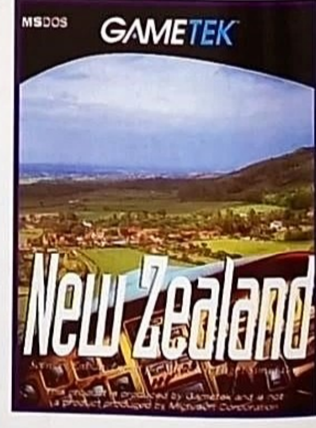


Uno de los mejores acercamientos al fantástico mundo creado por George Lucas está al alcance de tu mano ahora. Prueba el lado oscuro de la Fuerza.

NEW ZEALAND



- TIPO: SIMULADOR DE VUELO
- COMPAÑIA: GAMETEK
- DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.



Probablemente *Flight Simulator* sea el simulador de avión comercial más jugado y vendido. Prácticamente fue el único juego de Microsoft, aunque era casi tan famoso como el propio sistema operativo. Luego, se fueron realizando más escenarios hasta que otras compañías han obtenido el permiso necesario para hacer los suyos propios.

Este es el caso de Gametek y Nueva Zelanda. Las antípodas de nuestro país están espléndidamente reflejadas en los escenarios que podemos sobrevolar con nuestra Cesnna. Para no perdernos, se incluye un mapa de las islas con las radiobalizas que nos guiarán a lo largo del viaje.

Resulta agradable comprobar cómo las compañías están creando escenarios de los lugares más insospechados para los seguidores de *Flight Simulator*, tal vez uno de los juegos más influyentes en la historia del PC. Esperemos que cunda el ejemplo.

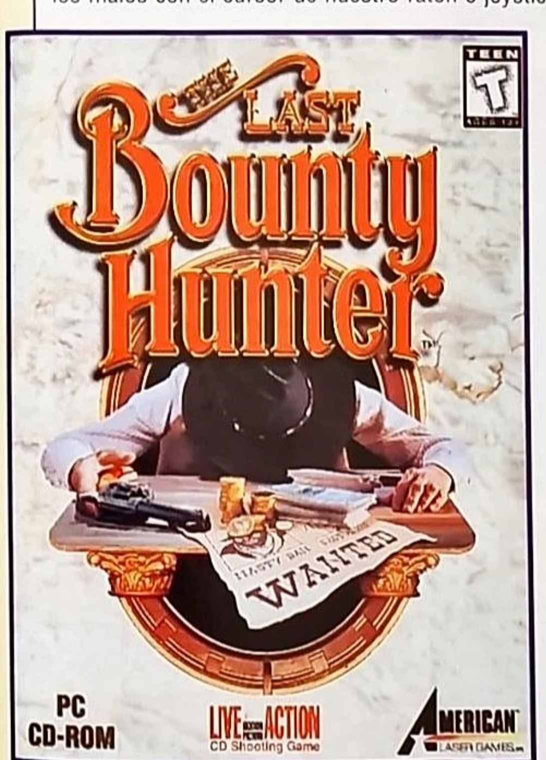
THE LAST BOUNTY HUNTER



- TIPO: ARCADE
- COMPAÑIA: AMERICAN LASER GAMES
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

Ser un cazarrecompensas en el Oeste no era un oficio muy fácil. Siempre estabas dispuesto a que tu víctima se volviera sobre ti y tú formaras parte del suelo del Viejo Oeste. Pero ahora, las balas no son ningún problema con este fantástico juego, rodado en vídeo y con actores reales en uno de los estudios de cine con más "solera" de EE.UU. Allí se han hecho películas de la talla de Río Bravo o Gerónimo.

Al estilo de los juegos de la conocida American Laser Games y basados en sus máquinas recreativas, la cuestión es disparar a todos los malos con el cursor de nuestro ratón o joystick, según nos sea más cómodo. Si tenemos éxito, aparecerá una secuencia con la muerte del malo, en caso contrario podremos presenciar una bonita y rápida muerte. El juego no es muy original, pues se basa en otras creaciones parecidas de la misma compañía, pero, sin duda, es uno de los mejor realizados y con muchas horas de diversión.



FUTURA



- TIPO: ENCICLOPEDIA
- COMPAÑIA: IPS
- DISTRIBUIDOR: LODISOFT

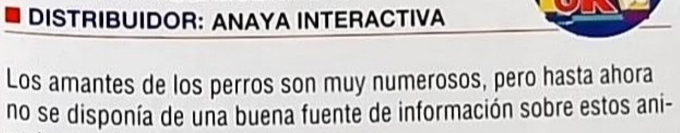
Una nueva distribuidora española ha nacido. Su tarjeta de presentación lo conforma un excelente producto denominado *Multimedia Futura*. Lo ha desarrollado un equipo de programación español con amplia experiencia en este campo.

La enciclopedia está actualizada a enero de 1995 y recoge más de de 135.000 entradas para consultar, además de cerca de 3.000 fotografías y media hora de vídeos culturales. Como veis, se aprovechan muy bien los 600 megas del disco compacto.

Un producto muy útil y sencillo de manejar que corre desde Windows 3.1 o superior. Muy recomendado para estudiantes de E.G.B. o para los que no tengan sitio en la librería del salón.



ENCICLOPEDIA DE LOS PERROS



- TIPO: ENCICLOPEDIA
- COMPAÑIA: BSI MULTIMEDIA
- DISTRIBUIDOR: ANAYA INTERACTIVA

Los amantes de los perros son muy numerosos, pero hasta ahora no se disponía de una buena fuente de información sobre estos animales tan ligados al género humano.

Los chicos de Anaya han preparado un precioso CD-ROM con todas las razas de perro del mundo. Además de las características de cada raza, se incluyen consejos sobre cómo cuidarlos, su mejor alimentación y la educación que debe recibir.

Un excelente producto muy recomendado para los amigos de los animales y realizado de una forma bastante sencilla y amena para que todo el mundo lo entienda.

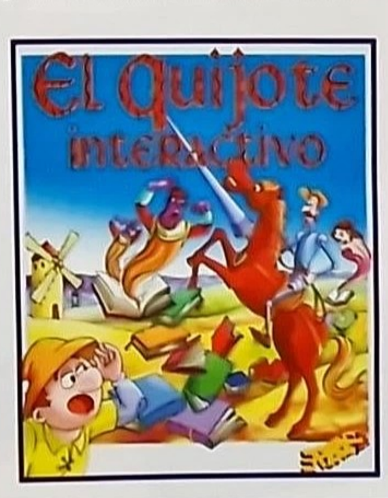
EL QUIJOTE



- TIPO: CULTURAL/EDUCATIVO
- COMPAÑIA: ERBE
- DISTRIBUIDOR: ERBE

El *Quijote* es la obra cumbre de la literatura española y Cervantes estará muy orgulloso de su obra... pero seguro que no se imagina que su apreciado libro ha tomado el formato CD-ROM para educar a los retoños de este país.

A través del soberbio castellano de la novela, el niño conocerá los fundamentos de nuestra lengua mediante un cuento basado en el propio libro. Aunque la intención del programa es que todos puedan conocer la novela que mejor representa a nuestro país. Esperemos que cunda el ejemplo con las demás novelas del Siglo de Oro porque es una excelente oportunidad de dar a conocer nuestras joyas culturales, que son bastantes, aunque sea el *Quijote* la obra cumbre en lengua española de todos los tiempos.



DOOM II

El mapa del cuarto nivel. Aquí ya empiezan a ponerse difíciles las cosas, pues ya son tres las llaves que deberemos encontrar para llegar hasta el interruptor de salida. Recoge toda la munición que puedas de los cadáveres, pues te hará falta ya que en este escenario casi no hay disponible. Cuidado, sobre todo, con los soldados con metralleta pues ahora son muy numerosos y, si te encuentras con dos a la vez, tendrás las cosas pero que muy complicadas.

OBJETOS

- **BP:** BOTIQUIN PEQUEÑO
- **T:** TELETRANSPORTE
- **LA:** LLAVE AMARILLA
- **BG:** BOTIQUIN GRANDE
- **C:** CASCO
- **LAZ:** LLAVE AZUL
- **I:** INTERRUPTOR
- **P:** POCION
- **LR:** LLAVE MAGICA

ARMAS Y MUNICIONES

- **CE:** CARTUCHOS ESCOPETA

TYRIAN

Cada vez que introduzcas uno de estos seis códigos en la pantalla de presentación, podrás jugar a este frenético matamarcianos con una nave diferente, hasta un total de siete, incluida la del principio:

ENEMY
STORMWIND
UNKNOWN
STEALTH
TECHNO
WEIRD

WITCHAVEN

Atravesar el reino de las brujas puede ser una ardua tarea si no se dispone de unos códigos tan útiles como los siguientes:

SCOOTER: Te proporcionará todas las armas.
MOMMY: Conseguirás todos los hechizos y las pociones.
WANGO: Elevará al máximo tu vida y tu armadura.





BATTLE ISLE 2

¿Por qué siempre tenemos que ser los humanos los vencedores de las batallas perdidas? De nuevo en esta parte podrás demostrar que diez contra uno tienen desventaja. Aquí están todos los passwords del *Battle Isle 2*, que te evitarán arduas horas de trabajo:

1. No os lo damos por razones obvias
2. AMPORGE
3. JOGRWAI
4. GEGIDOS
5. WABODAE
6. BUFASWE
7. GEHAUWA
8. OLARIBU
9. FITORGE
10. DAFATWA
11. WABIKDO
12. GEEUSAT
13. KAIMAWA
14. SIETIBU
15. GEDEROM
16. ULUARGE
17. ABUNDWA
18. LANADGE
19. WAFETAL
20. BUSALUG
21. GEKEFZU

SCREAMER

Hemos descubierto algo realmente alucinante en este espectacular juego de carreras de Virgin. Si lográis superar el modo campeonato en sus modalidades Novice, Amateur y Pro, pasaréis a competir en otro campeonato contra un coche que lleva instalado un cohete en la parte de atrás. Y eso no es todo, ya que si consigues vencerle, te encontrarás con varias novedades. Ya no sólo tendrás la posibilidad de coger el coche-cohete como vehículo a conducir, sino que también podrás disputar competiciones en todos los circuitos al derecho y al revés. Molón, ¿verdad?







HEXEN

Guarda en tu armario la varita mágica del mago, el cetro del clérigo y el hacha del bárbaro, porque, con los códigos que te vamos a facilitar, *Hexen* no será más que un tranquilo paseo. Para que funcionen, previamente habrá que teclear RAVENRA, mientras estéis jugando:

- SATAN: Modo Dios.
- NRA: Todas las armas.
- LOCKSMITH: Todas las llaves.
- INDIANA: Todos los artefactos.
- SHERLOCK: Todas las piezas del arma legendaria.
- MAPSCO: El mapa al completo.
- INIT: Reiniciar el nivel.
- DELIVERANCE: Modo cerdo.
- CASPER: Atraviesas las paredes.
- BUTCHER: Acaba con todos los enemigos del nivel.
- NOISE: Editor de sonido.
- WHERE: Coordenadas (X,Y).
- MARTEK: Escríbelo tres veces y te matará.
- CONAN: Sin armas.
- SHADOWCASTER (0, 1, 2): Servirá para cambiar de héroe, el 0 es el guerrero, el 1 es el clérigo y el 2 es el mago.
- VISIT*##*: Para pasar de nivel. Los niveles van del 01 al 31, pero hay un nivel secreto que es el 41.
- CLUBMED: Salud al completo.



SLIPSTREAM 5000

Si tienes problemas de dinero a la hora de mejorar las prestaciones de tu vehículo, introduce en el menú principal la palabra REFINERY y no tendrás que gastar dinero en combustible, por lo que podrás emplearlo en otros menesteres.



PITFALL



Uno de los mejores plataformas de la historia del software lúdico. Y como no podía ser menos, también tiene diversos códigos, tan enrevesados como útiles:

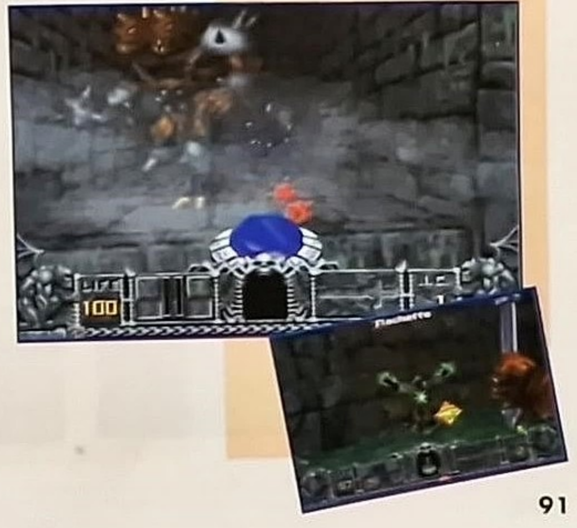
MEOWMEOWLIKEMEOWMAN: Cada vez que lo teclees obtendrás nueve vidas extra.
EATMOREBRAN: Conseguirás nueve continuaciones.
LETSDOTHETIMEWARP: Para acceder directamente al juego de Atari 2600.
FRAMERATE: Aparecerá en pantalla el número de frames por segundo.
HATMAN: Convertirás a Harry en el monigote del Pitfall de Atari 2600.

THE 7TH GUEST

Para poder disfrutar de todos los gráficos y escenas sin tener que comerte el coco resolviendo los dificilísimos enigmas que te propone el fantasma del juguetero, introduce por teclado lo siguiente respetando las mayúsculas y los espacios:

Zaphod Beblebrox

A continuación, ve hasta la esfinge y pulsa sobre cualquier esquina: podrás ir a todos los lugares del edificio.



MYST

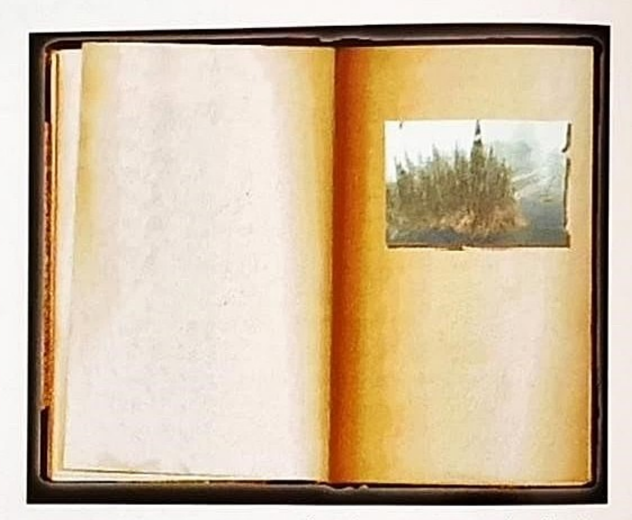
TIPO: **AVENTURA**
COMPAÑIA: **BRODERBUND**
DISTRIBUIDOR: **DRO SOFT**

Myst

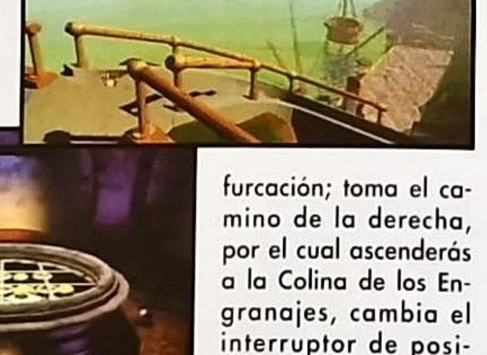
EL SEÑOR DE LOS LIBROS

Introdúcete en el mundo de Myst, un lugar lleno de suspense, cuyos gráficos y sonido te transportarán a una nueva dimensión. La sencillez de manejo hará que el juego sea realmente atractivo.

MYST



El juego comienza en el muelle de la isla de Myst, abre la puerta que se encuentra a tu izquierda e introdúcete en el túnel, avanza a traves de él hasta llegar a la Sala de las Imágenes. Date la vuelta y lee la nota que se encuentra en el panel. Abre el panel y manipula los controles hasta que quede insertado el número 47. Regresa al muelle y avanza por él hasta encontrar el interruptor, un poco más adelante.



Sube las escaleras y encontrarás una bifurcación; toma el camino de la derecha, por el cual ascenderás a la Colina de los Engranajes, cambia el interruptor de posición. Una vez hecho esto, toma el otro camino de la bifurcación. Al ascender por él, encontrarás una nota en el suelo, dirigida a Catherine, en la que Atrus comenta acerca de un mensaje que le ha dejado en la Sala de las Imágenes. Para activar el mensaje se deberás introducir el número de interruptores de la isla (8). Una vez leída la nota, recorre la isla y activa todos los interruptores existentes. Deberás visitar:



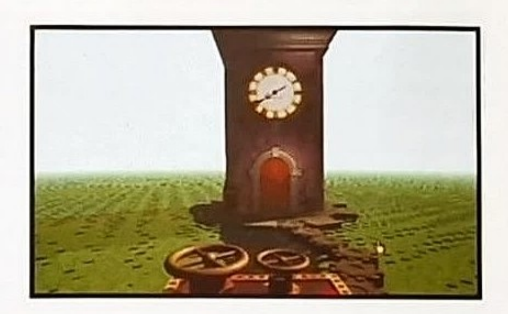
- La Sala de las Imágenes, cerca del comienzo del juego.
- El muelle, desde donde comienza la partida.
- La Colina de los Engranajes, subiendo por las escaleras del muelle.
- El Planetario, el primer edificio de la derecha subiendo por el sendero del muelle.
- La Biblioteca, es el segundo edificio de la derecha.
- Las Torres de Alta Tensión, una, a la izquierda de la rampa, y la otra, situada en las inmediaciones de la Cueva del Generador. Poseen interruptores en la parte superior.
- El Jardín de los Pilares, frente a la Biblioteca.
- La Cueva del Generador, es una estructura de ladrillo que encontrarás a la derecha descendiendo por el sendero del Jardín de los Pilares.
- La Cabaña, situada frente a la Cueva del Generador, oculta entre los árboles, a la izquierda del sendero.

- El Arbol Gigante, situado detrás de la Cabaña
- La Torre del Reloj, al final del sendero del Jardín de los Pilares.
- La Torre de Observación, accesible tan sólo por la Biblioteca.

Dirígete a la Sala de las Imágenes, introduce el número ocho en el panel y activa la fuente de imágenes. Escucharás un mensaje de Atrus a su mujer acerca de la destrucción de sus libros. Atrus sospecha de Achenar, uno de sus hijos. Atrus ha ocultado el resto de sus libros para protegerse.

LA BIBLIOTECA

Ve a la Biblioteca. Encontrarás un libro rojo y otro azul sobre unos atriles. Colocas las páginas en el interior de sus co-



rrespondientes libros, es decir, la página azul en el libro azul y la página roja en el libro del mismo color, para ver a los hijos de Atrus. Cliquea en los libros para escuchar los mensajes y a continuación dirígete al mapa de la pared. Presiona sobre la torre para activarla. Mantén pulsado el botón y girarás la torre. Sitúala, alineando la línea blanca con la Colina de los Engranajes, momento en el que la línea blanca tomará un color rojo. Cliquea sobre el cuadro de la izquierda. Con esto conseguirás abrir una pasadizo, atraviésalo hasta llegar a un ascensor. Sube por él a la torre pulsando el botón en el que pone Biblioteca.

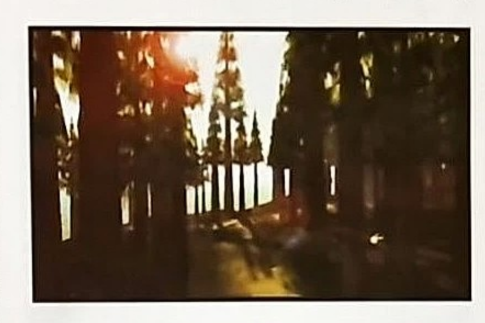
Una vez arriba sube las dos escaleras existentes. A través de una de ellas, observarás por una ventanilla la Colina de los Engranajes, en la otra encontrarás una placa con una inscripción revelándote la alineación actual. Para localización del mapa, existe una correspondiente llave de acceso. Necesitas descubrir el paradero de cada llave y el lugar donde debe ser utilizada.

LA CABAÑA

Regresa a la Biblioteca y cierra el pasadizo. Para ello cliquea sobre el cuadro de la derecha. Ahora podrás coger el primer libro que necesitas, se encuentra en la parte superior derecha de la estantería. Es un libro con las tapas azules y rojas, en cuyo interior verás representada una ciudad y sus conexiones. Ahora mira el mapa, alinéalo con la cabaña y sube de nuevo a la torre. Por una de las escaleras podrás observar el Arbol Gigante; por la otra, verás una clave (7, 2, 4). Dirígete a la cabaña e introduce el código en la caja fuerte. En el interior encontrarás una caja de cerillas, cógelas y úsalas para encender el horno. Gira a la derecha del pozo y sal junto al Arbol Gigante, que está ascendiendo. Entra otra vez y gira a la izquierda del pozo. El Arbol en esta ocasión está descendiendo. Salta a la la plataforma y sal cuando ésta llegue al suelo. Entra en la habitación subterránea, en la que encontrarás el libro *Channelwood*. Cliquea en el libro: serás transportado a la edad del Canal de la Madera.

EL CANAL DE LA MADERA

Avanza hacia el molino, en la parte superior del cerro. Desde allí podrás observar multitud de senderos y conductos,







LOS LIBROS

Busca los libros. No sólo podrás acceder a las Edades a través de ellos, sino que poseen además valiosísima información sobre cómo seguir la partida en los momentos en los que ya no quedan ideas.



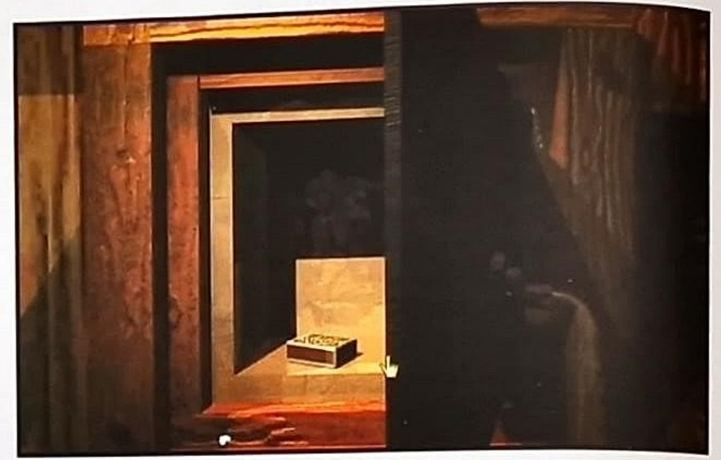
así como diversas "trifurcaciones"; verás también interruptrores en el suelo, conectados por diversos mecanismos para la reconducción del agua. Entra en el molino y gira el tapón de la base del tanque de agua. Ve fuera del molino y reconduce el agua de la primera trifurcación de la izquierda; repítelo en las siguientes trifurcaciones de la siguiente manera: derecha, derecha, derecha.

Coge el elevador: podrás acceder al siguiente nivel. Una vez hayas llegado, camina hasta la primera cabaña que encuentres. Desde ese lugar, ve hacia la derecha hasta que encuentres otra cabaña, en la cual has de activar un interruptor. A continuación, baja las escaleras y cliquea sobre la puerta. Avanza por el sendero hasta la primera unión, reconduce el agua hacia la derecha. regresa al ascensor y baja hasta el siguiente nivel.

Camina hasta la segunda sala, es la habitación de Achenar. Coge la página azul del suelo que hay cerca de la máquina. Regresa junto al ascensor y desde allí sigue el camino hasta llegar a la habitación de Sirrus. En esta sala encontrarás una página roja en el cajón de la mesa, junto a la ventana. Mira a tu derecha, bajo la cama, descubrirás una página rota que parece ser de un diario entre las botellas. Coge la pagina roja. Regresa al segundo nivel y desde allí, sitúate en la primera desviación. Sigue este camino: izquierda, izquierda, derecha. Acciona la palanca, harás aparecer un puente oculto: pásalo hasta llegar a un ascensor.

Antes de entrar en el ascensor, gira a tu





derecha y sigue el segundo camino hasta que encuentres un cadáver. Mueve la palanca para extender una tubería y dirígete al primer cruce; allí deberás reconducir el agua de la siguiente manera: izquierda, derecha, derecha, izquierda. Usa el ascensor del puente para ir al último nivel, cliquea sobre el libro de Myst y serás transportado a la Biblioteca. Coloca la página azul y la página roja en sus correspondientes libros. Escucha en primer lugar el mensaje de Achenar (libro azul) y después el mensaje de Sirrus (libro rojo).

LA TORRE DEL RELOJ

Mira el mapa de la Biblioteca, alinéalo con la Colina de los Engranajes. Hecho esto, sube a la torre de observación y lee las placas de las dos escaleras; en una de ellas está grabada una hora (2:40) y, en la otra, tres números sin aparente relación (2, 2, 1). Sitúate en la Torre del Reloj y manipula las manillas hasta que el reloj marque la hora deseada, de tal manera que cada vez que gires la manilla pequeña que indica las horas, el reloj marcará una hora más, y cada vez que gire la manilla grande que marca los minutos, el minutero avanzará cinco minutos. Al poner la hora indicada en la placa de la torre, se formará un puente y podrás acceder a la Torre del Reloj. Cruza el puente y activa el interruptor de la entrada a la torre, entra y examina la maquinaria de su interior. Con la palanca de la derecha podrás mover los dos números superiores y con la izquierda, los inferiores. El número del medio se mueve con las dos palancas, juega con ellas hasta que introduzcas los números 2, 2, 1. Ahora deberás ir a la Colina de los Engranajes. El mecanismo principal está abierto y en su interior se encuentra el libro de la Edad de los Mecanismos, cliquea sobre él para trasladarte a esta nueva edad.

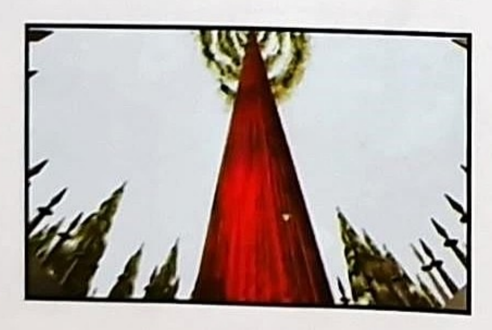
LA EDAD DE LOS MECANISMOS

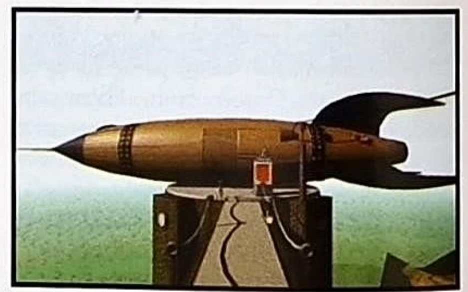
Existen tres islas en esta edad: Norte, Este y Sur, en la que te encuentras. Hay una estructura entre las tres islas, pero sólo se puede acceder a ella desde las islas del Norte y del Este. Has de encontrar dos códigos-símbolos en las islas del Norte y del Este. Entra en la fortaleza e investiga en las habitaciones de Sirrus y Achenar; cada habitación posee una sección oculta. En la habitación de Sirrus, cliquea sobre el panel metálico oculto tras el tapiz de la derecha de la silla. En el interior de la reciente sala descubierta encontrarás la página roja en la esquina izquierda y una nota de Acenar en la estantería.

En la habitación de Achenar hay un simulador rotacional. Practica con él, te será de gran utilidad un poco más avanzado el juego. Manipula la palanca de la izquierda para activar el mecanismo de rotación; con la palanca de la derecha podrás hacer rotar la fortaleza y el puente. Rota la fortaleza hasta que el puente esté en el interior del cuadrante norte del simulador. Inmediatamente, acciona la palanca de la



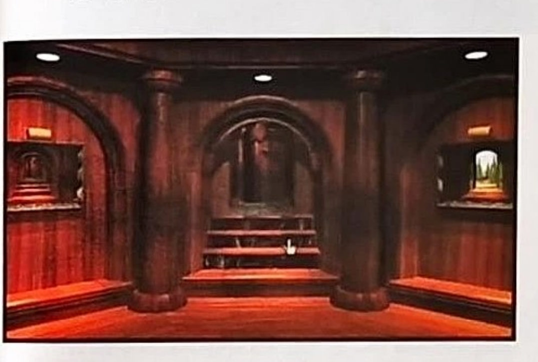






derecha para que la fortaleza tome posición con el puente cruzando hacia la isla Norte. Fíjate en los sonidos de cada cuadrante. Cliquea sobre el panel de metal maracado con una línea amarilla: aparecerás en una sala oculta donde podrás coger una página azul de sus estanterías. Ve a la parte de atrás del corredor y entra en las dos habitaciones. En ambas encontrarás un interruptor rojo y un pasillo perpendicular que conduce a un ascensor. Acciona el interruptor para hacer que aparezcan las escaleras que llevan a la sala de control del ascensor. Manipula el panel de control hasta las dos aperturas de los círculos de la izquierda: la imagen se tornará roja. Sube por las escaleras y presiona el botón rojo. Tras hacerlo, entra en el ascensor.

Presiona el botón para ir a lo más alto del pozo y antes de salir presiona el botón de la barra: escucharás seis pitidos y deberás salir con el sexto. El ascensor se quedará a mitad de camino, dejando ver el panel de control actual de la fortaleza. Es exactamente igual al simulador de la habitación de Achenar. Rota la isla hacia el este, dirígete a ella y observa los dos símbolos. Repite el proceso con la isla del Norte. Una vez obtenidos los cuatro símbolos, gira la fortaleza a la isla del Sur, regresando al panel de control. Introduce los números 2, 8, 5, 1 pudiendo de esta manera acceder al libro de Myst. Transpórtate a la Biblioteca y coloca las páginas en sus correspondientes libros.



EL MAPA Y LA TORRE

En la Biblioteca se encuentra el mapa que hace girar la Torre de Observación. Usa el mapa en los distintos iconos para que en la torre aparezcan las claves para entrar en las Edades.



EL PLANETARIO

Mira de nuevo el mapa, alinéalo con el muelle y sube a la torre para leer las placas, aparecen tres fechas: October 11, 1984: 10:04 AM. January 17, 1207: 5:46 AM. y November 23, 9791: 6:57 PM. Dirígete al Planetario, apaga la luz de la sala y siéntate en la silla central de la habitación. Introduce en los controles las tres horas y fechas, y obtendrás tres constelaciones. Tras apuntarlas debidamente, regresa a la Biblioteca y coge los libros de la parte superior derecha con las tapas azul y roja. Busca las constelaciones obtenidas en el Planetario en su interior. Una vez encontradas, examina las imágenes de las páginas, insectos, hojas y serpientes. En el Jardín de los Pilares, deberás encontrar las columnas que aparezcan estas imágenes, cliquea sobre ellas. Sitúate en el muelle, el barco ha salido a flote. Entra en la cabina y coge el libro de la Edad de los Barcos de Piedra, cliquea sobre el para transportarte a esta nueva edad.





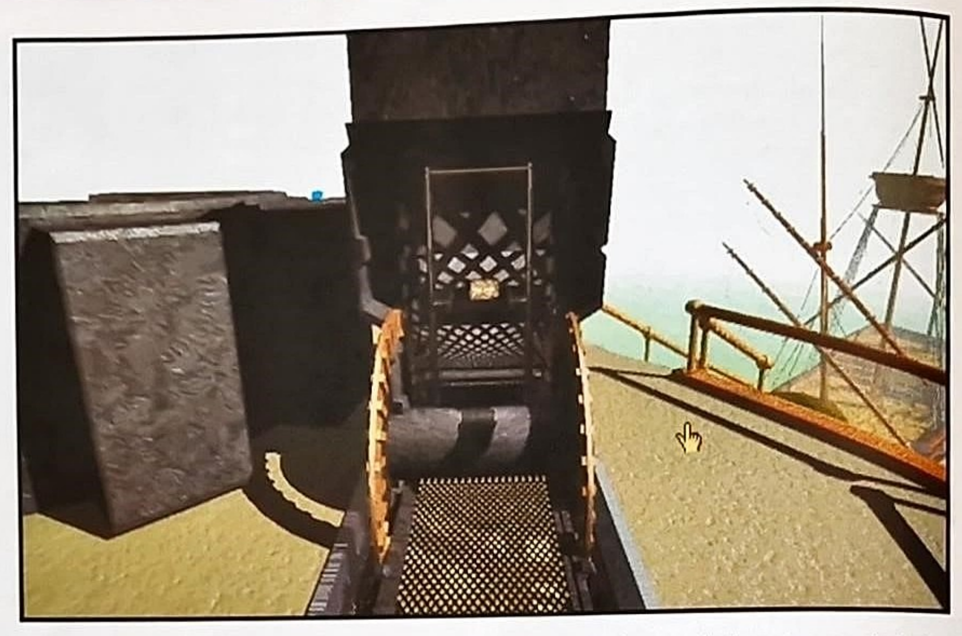
LA EDAD DEL BARCO DE PIEDRA

Explora las salas y asegúrate de encontrar el telescopio, el paraguas (que es un nido de cornejas), la casa iluminada, el barco con la cabina hundida y dos túneles inundados, construidos en el muro de piedra. En el nido debes encontrar el mecanismo con tres palancas; éstas sirven para bombear el agua de las salas inundadas, pero sólo se pueden activar de una en una. La palanca izquierda bombea el agua de la cabina del barco; la derecha, la de la casa iluminada; y la central, la de los túneles. Bombea, en primer lugar, el agua de la casa iluminada, ve allí y encontrarás una llave y una cerradura en lo alto de la escalera. Esa llave no puede abrir esta cerradura. Para abrir la cerradura baja las escaleras. Observarás un baúl con un tapón, quítale el tapón y deja salir el agua. Vuelve a poner el tapón e inunda de nuevo la sala, verás como el baúl está a flote. Abre el baúl con la llave. En su interior encontrarás la llave que abre la puerta superior de las escaleras. Abre la puerta y entra en la sala, contemplarás un generador con una pa-



lanca y una batería recargable. Carga la batería cliqueando en la manivela y a continuación ve al telescopio. Mira a traves de él y gíralo hasta que divises el tejado de la casa iluminada. Fíjate en el rumbo que marca el compás (135 grados). Regresa al nido y bombea el agua de los túneles, entra en cualquiera de ellos y recorre todo el camino. Antes de llegar al final, existe un pasaje oculto señalado por un cuadrado rojo. Abre el pasadizo, entrarás en la sala del compás; cliquéalo hasta 135 grados, esto activará más tarde una luz. Explora las habitaciones de los finales de los túneles. Una de ellas es la habitación de Sirrus, la reconocerás en seguida por su desmesurada decoración. La página roja se encuentra en el cajón del aparador. La habitación de Achenar está más abajo; la página del libro azul está bajo la cama. Mira dentro de los cajones de los cofres. En el cofre del extremo encontrarás la mitad de una hoja de una diario. Ahora tendrás las páginas del diario donde se describe la entrada a Marker Switch Vault.

Si los túneles se quedan sin luz, sólo has de recargar la batería de nuevo. Regresa al nido y bombea, esta vez, el agua de la cabina del barco. Entra en la cabina y baja las escaleras. Cliquea sobre la mesa, dejará al descubierto el libro de Myst, y serás transportado de nuevo a la Biblioteca. Deja las páginas en los libros de color rojo y azul de los atriles.









LA NAVE ESPACIAL

Inspecciona el mapa y alinéalo con el icono de la nave espacial. La placa de la torre de observación indica 59 voltios. Busca en el centro de la estantería un libro con las tapas azules, copia la página con la secuencia del teclado. Dirígete a la Cueva de los Generadores, baja a la sala de control y examina el panel. Observarás dos columnas de cinco botones. Para poner la maquinaria a 59 voltios, has de pulsar el primer y el tercer botón de la columna de la izquierda, y el tercero y el cuarto de la derecha.

Sitúate en la nave espacial, usa el teclado para escuchar las notas conseguidas en la Biblioteca. Ve al panel y mueve las palancas para conseguir el sonido y secuencia producidos por el teclado. Una vez conseguido el tono correcto acciona la palanca hacia abajo. Aparecerá el libro de la última edad por visitar. Cliquea sobre el libro para emprender el último viaje.

LA EDAD DEL SONIDO

Sal de la nave espacial y camina a lo largo del camino hasta encontrar una puerta con un panel de control, manipula los controles e introduce la secuencia de cinco sonidos para abrir la puerta. Hay cinco lugares en esta edad de vital importancia; cada uno de ellos corresponde a un sonido. El primero es el estanque. Pasa la puerta y gira a la izquierda para seguir el camino de ladrillos. Al final del camino encontrarás un estanque con una página del libro azul sobre una plataforma; cógela y activa el interruptor, producirá un sonido. Toma nota de todos los sonidos que se producen.









la isla en off: aparecerá un nuevo compartimento secreto que contiene una página blanca. Cógela y sitúate en la chimenea de la Biblioteca. Aprieta el botón rojo para cerrar la compuerta y dibuja en la compuerta el esquema de la página 158. Tras hacerlo, presiona el botón. La chimenea se transformará en un ascensor con el que podrás acceder a una cámara oculta. En esta sala, encontrarás una página roja, otra azul y un libro verde. Usa las páginas para escuchar los mensajes de Acenar y Sirrus. Si ninguno de los dos te convence, entonces has de abrir el libro verde y cliquear sobre Atrus. El te dará instrucciones para llegar al final.

FERNANDO PERTIERRA

La grieta de fuego es el segundo lugar. Al pasar la puerta, sigue recto por el camino de ladrillos, acciona el interruptor.

El tercer lugar es la Torre del Reloj; se encuentra a la derecha una vez hayas llegado a la playa. Activa el interruptor.

El cuarto lugar son las Estructuras de Piedra; las encontrarás pasando la Torre del Reloj y siguiendo el camino de la derecha en la bifurcación. En lo alto de una plataforma está la página roja, cógela y acciona el interruptor.

El último lugar es el Pozo del Viento. Coge el camino de la izquierda en la bifurcación y camina hasta encontrar un pozo, mira a la escalera y gírala, produciéndose el último sonido que necesitas.

Cliquea el botón rojo de cada podio para activar el transmisor. Habiendo localizado todos los lugares, baja por las escaleras. Enciende las luces del túnel y atraviésalo hasta que encuentres otras escaleras. Utilízalas para llegar a la estación receptora. Cliquea en las puertas metálicas para que aparezcan los controles. El panel posee una imagen, botones a izquierda y derecha, un display y los cinco símbolos de los cinco lugares. Has de mover el receptor central hasta conseguir los tonos y los grados de los cinco lugares. La secuencia correcta es la siguiente:

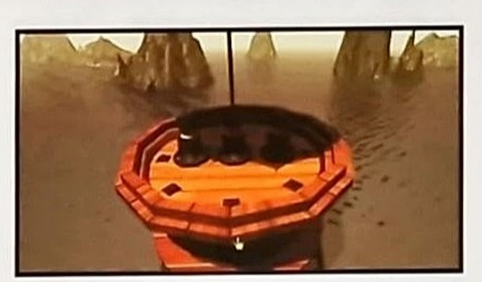
1. Estructuras de piedra (15.0)
2. El estanque (153.4)
3. El pozo de viento (212.2)
4. La grieta de fuego (130.3)
5. La torre del reloj (55.6)

Una vez efectuada la operación, presiona el botón Sigma y ecucharás una secuencia de sonidos. Regresa a la puerta desde donde se va al estanque e introduce en el panel de la misma la secuencia de sonidos. Al abrir la puerta, observarás un laberinto; al final del mismo se encuentra el libro de Myst. Para llegar a él, efectúa el siguiente camino: norte, oeste, norte, este, este, sur, sur, oeste, suroeste, oeste, noroeste, noreste, norte y sureste.

Cliquea sobre el libro para volver a la isla de Myst.

LOS MENSAJES

La última página conseguida en la Edad Final, te revelará la página 158 del libro de la estantería situado en el estante central a la derecha, un mensaje de otro hermano. Dirígete al muelle y acciona el interruptor. Pon los ocho interruptores de







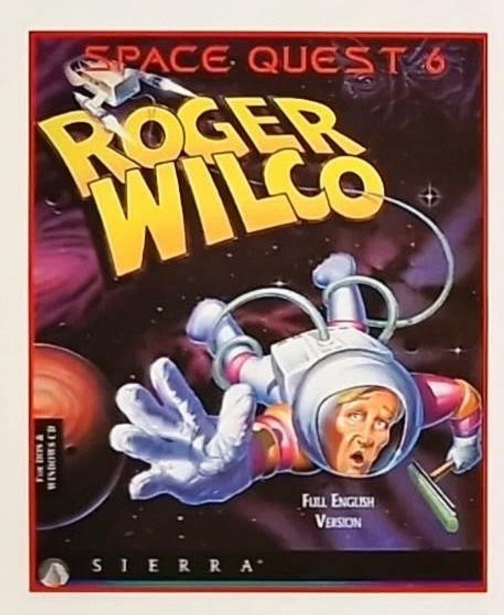


TIPO: **AVENTURA GRÁFICA**
COMPAÑIA: **SIERRA**
DISTRIBUIDOR: **COKTEL**



Space Quest 6

PROYECTO INMORTALIDAD



Polysorbate LX no es el romántico lugar que la publicidad para turistas describe. Suciedad, borrachos y delincuentes, procedentes de lugares que no figuran en los mapas, configuran este paraíso. Es aquí donde comienza la asombrosa aventura que obligará a nuestro viejo amigo, Roger Wilco, a viajar por todos los rincones del macro y microcosmos.

El primer contacto de Roger con Polysorbate LX es más profundo de lo deseable. Debido a un error en el sistema de teletransporte nos hayamos sumergidos en barro hasta la cintura.

Afortunadamente somos poco tímidos, por lo que nos valdremos del robot que está caminando para salir, agarrándonos a él cuando esté lo suficientemente cerca.

Un rápido vistazo al lugar y descubrimos una tarjeta de identificación colgando de la bicicleta que hay en el poste.

Tras unos breves instantes curioseando por el planeta, aparecerá una máquina de fotos, que nos retratará en cuanto le demos nuestro único buckazoide.

Colocando la fotografía sobre la tarjeta obtenemos un carnet perfectamente falsificado.

Seguimos curioseando por ahí y al poco tiempo veremos un tipo con abrigo verde y comportamiento sospechoso. Hablamos con él y nos ofrece un lucrativo, aunque peligroso, negocio. Debemos capturar a un androide fugado, para lo cual nos proporciona un localizador de Droidium, que es el componente principal del androide.

El fugitivo se encuentra en el sótano de Orion's Belt, pero antes de ir por él debemos preparar el terreno.

Lo primero es subir a la planta alta del bar y mostrar nuestro carnet a los tipos sentados en la mesa de la izquierda, pero debemos hacerlo justo cuando los dos pilotos se estén riendo.

En ese momento huirán y podremos recoger los tubos que estaban usando, que al unirlos formarán un tubo mucho más largo. El tanque de nitro que también dejan debemos conectarlo a la tubería hueca.

Después bajamos a la planta inferior y le mostramos nuestro carnet al camarero,



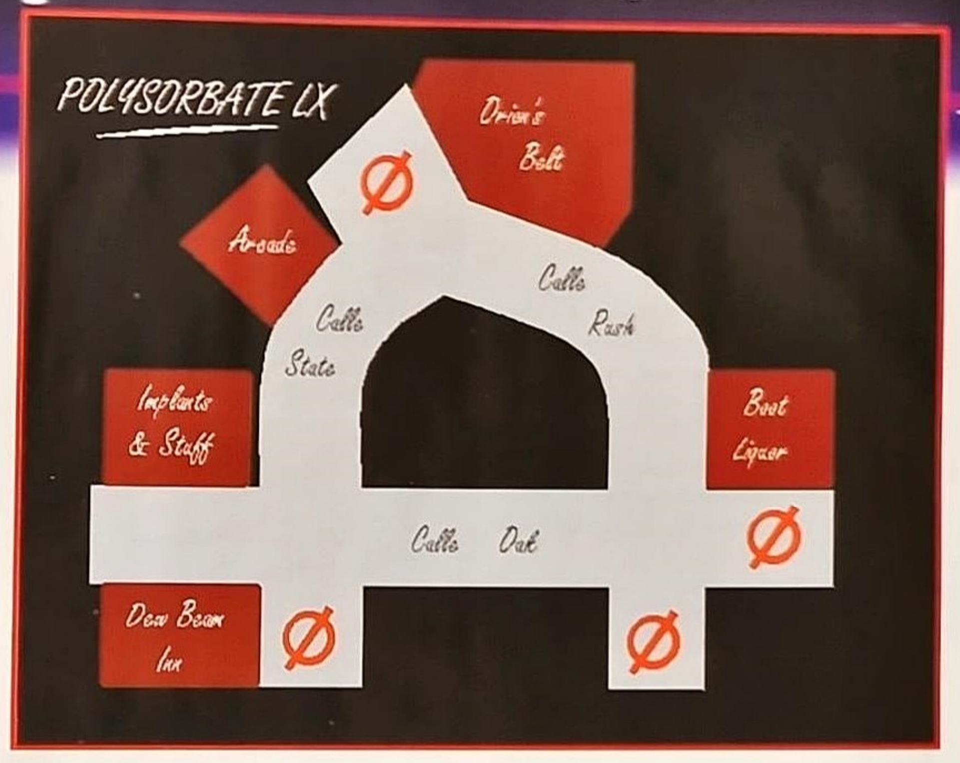






que nos ofrecerá diversas bebidas. Si escogemos el Especial el camarero tardará bastante en prepararlo, lo que nos vendrá de perlas para pasar tras la barra y recoger la cubitera de hielo de la nevera y romper la tubería por la que no circula nada. Para poder romperla es necesario girar primero su manivela y luego tirar de la parte de abajo.





Seguidamente conectamos la tubería rota con la tubería de la izquierda por medio del tubo anteriormente contruido.

Ahora sólo queda abrir la válvula del tanque de nitro para que éste fluya por el sistema de tuberías y llegue al sótano. Es el momento de ir por el androide. Tras varias patadas en la puerta de la derecha de la planta baja accedemos al sótano, en el que encontramos una barra de hierro y al propio androide, congelado por el efecto del nitro. Debemos golpearle con la barra antes de que se descongele. Si hemos sido suficientemente rápidos el androide será ahora un montón de cubitos de hielo que podremos barrer y colocar en la cubitera. Pero todavía no podemos cantar victoria, pues en cualquier momento puede recuperar su estado original, por lo que deberemos darnos prisa en salir del bar y entregárselo al cazarrecompensas que nos contrató, que nos dará a regañadientes cincuenta buckazoides.

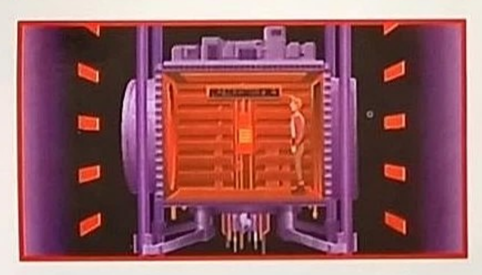
Siguiendo nuestros instintos de adictos a los videojuegos, entraremos al salón recreativo. Allí podremos jugar al *Stooge Fighter III*, pero ganar es poco menos que imposible en esta máquina.

Frustrados, por el fracaso en las partidas, damos una vuelta y encontramos a un pintoresco borracho, que resulta ser un especialista en trucos para video juegos.

Nos ofrece uno para el *Stooge Fighter III*, a cambio de una botella de brandy.

Vamos a la tienda de licores y le damos unos buckazoides al tendero, que elogiará nuestro buen gusto en la bebida y nos venderá la botella de brandy. Le damos la botella al borracho, que está esperando fuera y él nos da el truco y un pescado.





Volvemos al salón recreativo y hablamos con el tío de los tentáculos en la cabeza, que quiere apostar unos cuantos pavos contra Roger en el *Stooge Fighter III*. Cuando llegue la pantalla de elección de luchador, debemos introducir la combinación de botones que aparece en el papel que nos cambió el borracho.

Ante nuestros sorprendidos ojos aparecerá un nuevo botón. Basta con presionar continuamente este botón para ganar el combate, pudiendo incluso hacer un fatality al vencer.

Después de esto, nuestra economía se verá notablemente incrementada, pudiéndonos permitir el lujo de alquilar una habitación en el hotel. Es momento de subir a nuestra nueva habitación a descansar.

Lamentablemente, cuando abramos nuestra puerta dos gorilas saldrán del ascensor y apresarán a Roger.



LA GRAN ESCAPADA

Tras examinar la habitación en que nos hayamos presos, localizamos la llave colgando de un poste. Al intentar cogerla, ésta cae ruidosamente y recibimos una pequeña reprimenda del secuestrador. Como nunca nos damos por vencidos, lo intentamos otra vez, pero en esta ocasión con el clavo del que colgaba la llave, que al caer no hace ruido. Con la habilidad que nos caracteriza, utilizamos el clavo para abrir las esposas.

Ya estamos en plenas facultades para ocuparnos del guardián, pero éste nos supera ampliamente en tamaño y fuerza.

Sin embargo, parece que el secuestrador tiene un chip en la nuca, ¿cómo podríamos utilizar esto a nuestro favor?

Haciendo uso de aquellas cosas que nos enseñaban en el cole, acerca de no se qué de la energía electrostática, se nos ocurre una idea. Cogemos la cortina de Elvis y la ponemos en el suelo para caminar sobre ella. Entonces Roger comenzará a bailar un twist que le llenará de energía.

Al tocar el chip del secuestrador, éste sufrirá una sobrecarga que le dejará frito.

Buscamos entre sus ropas y encontramos la tarjeta que abre la puerta. Mirando en sus cosas encontramos nuestro localizador, un chip sobre el acondicionador y tras un riguroso examen de los CD-ROM conseguimos uno muy interesante (sólo podremos cogerlo estando sentados).

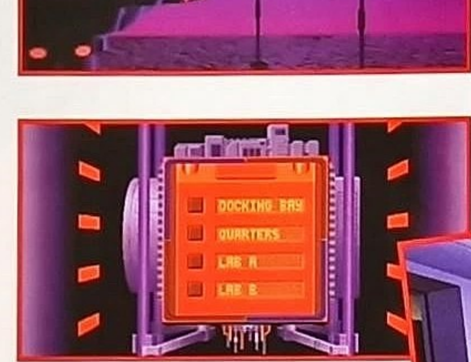
Metiendo este CD en el ordenador, leeremos cierta información acerca de cómo lanzar una señal de regreso a casa con el localizador.

Es hora de ocuparse del segundo secuestrador, así que abandonamos la habitación. El gorila, al vernos, nos invitará a salir, pero si lo intentamos sin desconectar el campo de contención lo único que conseguiremos será un gran dolor de cabeza. Buscando entre las cajas conseguiremos otro chip.

Si manipulamos el chip en el que la etiqueta está semidespegada y lo combinamos con éste último, se lo podremos aplicar en la nuca a nuestro captor, que nos deleitará con un sorprendente strip-teasse.

Ya recuperados de la emoción, recogemos el cinturón que ha dejado, en el que podemos conseguir su maquinilla de afeitar y otro aparatito. Este aparatito es el desactivador del campo de contención. Al usar el desactivador podremos salir a la terraza.







Ahora hay que enviar una señal para que recojan a Roger. Por lo leído en el ordenador, sabemos que reconfigurando el interior del localizador conseguiremos lanzar la 'homing beacon'.

Una vez activada la señal una nave se acercará y la antigua novia de Roger, Stellar, le tomará en brazos y le subirá a la nave. ¿Al fin a salvo...?

COMIENZA LA INVESTIGACION

Después de hablar largo y tendido con Stellar, descubrimos que existe un analizador de ADN en SickBay. Si utilizamos el pelo de la maquinilla de afeitar en el analizador, podemos conocer la secuencia de ADN de uno de nuestros captores y, a través de ésta, averiguar su identidad consultando la base de datos.

Manipulamos la maquinilla para obtener el pelo y lo utilizamos con el analizador. En principio, Jebba nos impedirá el acceso a la máquina. La capacidad de convicción de Roger es ampliamente conocida, así que hablamos con Jebba para persuadirle. Antes de abandonar Sickbay, hemos de abrir el armarito de metal para coger la inyección de morfina.

El analizador devuelve una tarjeta con el resultado del examen de ADN. Para identificar al individuo que se corresponde con dicho ADN debemos usar el ComPost. Lamentablemente, lo único que descubriremos es que el tipo se llamaba Nigel Rancid, el resto del archivo está cerrado. Tranquilos, la investigación no se para aquí. Según Stellar existe una forma de acceder a todos los archivos, el ciberespacio. Tan sólo debemos conseguir un casco, un ciberjack y un ordenador que permita la conexión.

Accedemos al ComPost de la habitación de Roger y recibimos un mensaje del comandante Kielbasa.

Debemos ir a Delta Burksilon V, nuestros servicios son requeridos.



CONFIGURACION DEL DATACORDER PARA 'HOMING BEACON'

PLACA	CHIP	POSICION	IRK
TACHYON TRANSMITTER	Dentium	B	7
PARTICLE SHIELD	Fermentium	C	1
SUBSPACE EMITTER	Dintel	E	3
RECALIBRATING FLUCTUATOR	Spentium	A	9
FEEDBACK CUTTER-OFFER	Repentium	D	5

Usando el ComPost accedemos a la planta de teletransportación y de allí somos enviados a Delta Burksilon V.

Una vez allí, el comandante envía a Roger a la planta de habitaciones para que se ocupe de Sharpei, una poderosa dama que está muy enferma. Tomamos el ascensor y subimos a su habitación.

Tras aguantar su reprimenda nos ponemos a fregar, como ha ordenado.

Después nos manda parar y preparar el aseo. De nuevo obedecemos y entramos al baño para hacer lo que nos ha dicho.

Más tarde, nos pide que le demos las medicinas, pero al abrir el espejo del aseo para cogerlas un gas empieza a salir del conducto de la pared. La puerta está estropeada, de nuevo hay que actuar con rapidez. Si Roger se hubiese machacado más en el gimnasio abriría la puerta con sus propias manos, pero su fuerza deja mucho que desear, así que será mejor permitir que el dispositivo hidráulico de la cama haga esto por nosotros. Tras arrancarlo de un fuerte tirón, lo colocamos en la puerta. Cuando vamos a salir, Stellar aparece en escena y empuja a Roger fuera de la habitación, que ve cómo la puerta se cierra con su amorcito dentro.



DULCE STELLAR, QUE EL ETERNO DESCANSO SEA CONTIGO ¿O NO...?

Stellar ha muerto. En el funeral Roger dice algunas palabras en su honor, pero esto no calma su corazón.

Totalmente transtornado Roger vuelve a su habitación. Accedemos al ComPost de nuevo y recibimos otro mensaje, ¡es Stellar pidiendo ayuda! Parece ser que su muerte fue una farsa.

Con avidez nos transportamos al puente de mando y se lo decimos al comandante, pero no nos cree. Es hora de hacer algo por nuestra cuenta.

Consultando los archivos, descubrimos que hay una raza de individuos que conocen ciertas tácticas secretas de lucha. Podemos asistir a una demostración en la holocámara, tecleando el número de programa 5551212. Nos transportamos allí e introducimos el número de programa anterior. La proyección holográfica nos enseña una técnica capaz de dejar K.O. a cualquier tipo durante horas.



Vamos a Suttle Bay Entrance para conseguir una lanzadera y marchar en busca de Stellar, pero hay dos guardianes en la puerta. Aplicamos satisfactoriamente nuestra recién aprendida llave sobre el más pequeño de los dos, pero el grandote nos deja fuera de combate con otra poderosa técnica de lucha, ¡la tobita!

De nuevo, Roger preso. Esto se está convirtiendo en una mala costumbre.

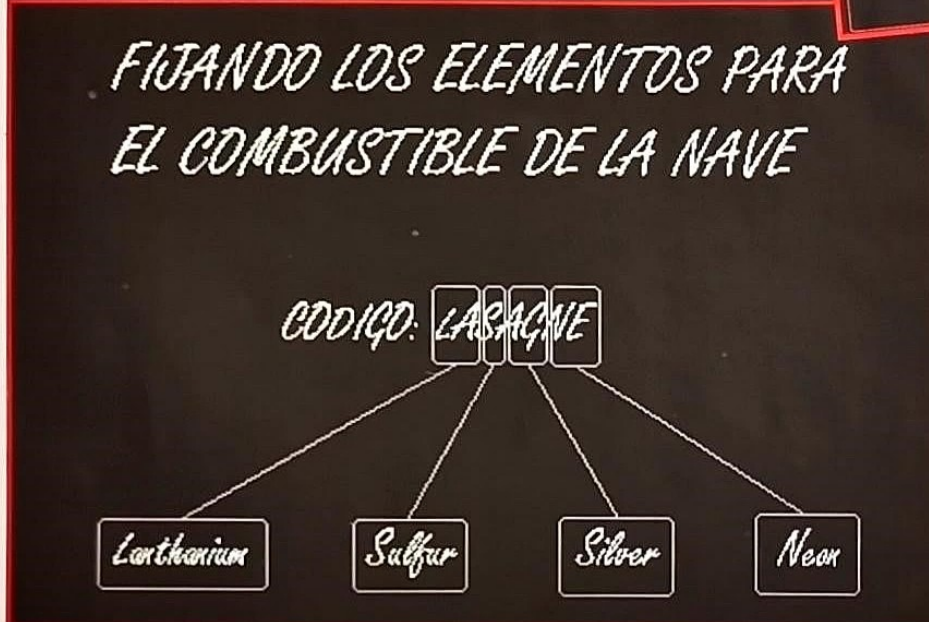
Por lo menos aquí nos dan de comer.

Como estamos aburridos nos ponemos a jugar con la comida y ¡vaya!, acabamos de construir un queco a nuestra imagen y semejanza.



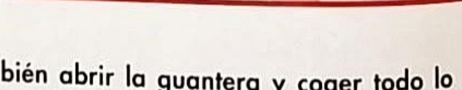


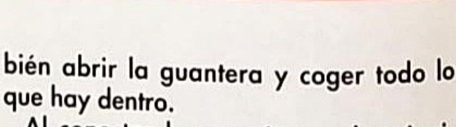












Lo sentamos en el camastro y el guardián, que está cegato perdido, se cree que es una visita. Cuando vuelve a meter el carrito con la comida, hacemos que Roger se oculte dentro de él. Como el muñeco sigue sentado, el vigilante cree que es Roger y no se da cuenta de la argucia. No hay quién pueda con Roger Wilco.

Antes de volver a Suttle Bay Entrance a resolver nuestra cuenta pendiente con el gigantón, recordamos que la puerta al embarcadero tiene dos interruptores que deben ser pulsados a la vez, así que será mejor buscar ayuda.

Tomamos de nuevo el ComPost y vamos a Rare-8, donde nos encontramos con nuestro coleguita Sydney.

Un ratito hablando con él y nos dará un brazo. Otro ratito más y nos dará un ojo.

Os aseguro que no es broma.

Ha llegado el momento de ocuparse de los guardias. Inyectamos la morfina en el donut que nos queda y se lo colocamos en su montón de bizcochos. Cuando se lo coma experimentará nuevas sensaciones.

Del otro guardia nos ocuparemos con la misma técnica de antes.

Registrando al menor de los dos guardianes, encontraremos las llaves de una lanzadera. Sólo resta usar el brazo de Sydney para abrir la puerta y el espacio será nuestro.

ESTA NAVE ES UN CASCAJO

Si pulsamos el botón de activación de alarma de la llave de la lanzadera, enseguida localizaremos la nave en la que tenemos que entrar. Cogemos los papeles que hay tras el asiento del piloto y después nos sentamos. Ahora podemos también abrir la guantera y coger todo lo que hay dentro.

Al conectar la energía y pulsar ignición, veremos que los elementos que integran los tanques de combustible están sin configurar.

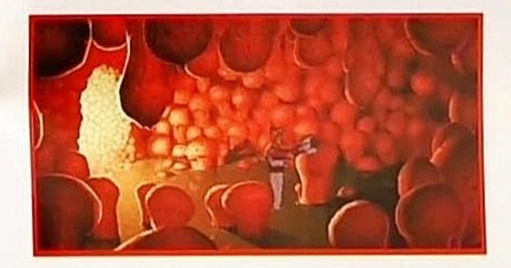
Al pulsar ahora ignición, la nave hará un reconocimiento visual para ver si estamos autorizados. Si colocamos el ojo de Sydney en la cámara el problema estará resuelto. Motores en marcha y despegamos, ¡Roger Wilco al rescate!

A mitad del camino la nave sufre varias averías, debido a una anti-anomalía en el espacio. Conectamos el copiloto automático, que informará de los daños y cómo solucionarlos. Lo primero que haremos será abrir la portezuela de la derecha, donde está el Divalium, para ver su estado.

Como el cristal está dañado, extraemos el Divalium del Datacorder, impregnamos los dos cristales con pegamento y los pegamos.

Desde la cabina del piloto abrimos el portaequipajes y la capota del motor (con los botones Trunk y Hood respectivamente). Nos ponemos el traje y salimos al espacio.

Quitamos el pescado que hay en el motor izquierdo y recogemos lo que hay en el portaequipajes. Nos resta colocar el cartel de ayuda en la cola de la nave y esperar a que un buen samaritano pase cerca y nos ayude. Después de un par de siestas, una familiar nave parará y su piloto nos ayudará a que la batería de nuestra nave resucite. Al fin conseguiremos proseguir nuestro viaje.



ATANDO CABOS

Buscando cualquier pista que conduzca al paradero de Stellar entramos en el laboratorio A, en el que se encuentra el oscuro Dr. Beleauxs.

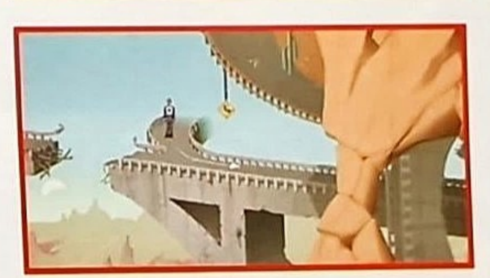
Después de unas palabritas con él, se marchará y podremos curiosear a nuestro gusto. En una caja encontramos un 'moddie', una pieza muy solicitada en ciertos sectores. Además leemos algunos informes interesantes acerca del trabajo que lleva a cabo el doctor.

Volvemos a la nave. Tras conectar el PTS y pulsar el botón de la derecha obtengo dos fotos. Las fotos se han de separar de sus negativos. Colocando sobre la pantalla del PTS el positivo de la primera foto y sobre éste, el negativo de la segunda, el sistema quedará validado para viajar a Polysorbate LX.

Cuando lleguemos a Polysorbate LX, hemos de hablar con nuestro copiloto para que nos teletransporte abajo. Una vez sobre tierra firme, vamos a Implants & Stuff y hablamos con el tendero. El nos dejará caer que podría pagar mucho dinero por un 'moddie'. Lo que a nosotros nos interesa ahora es encontrar a Stellar, así que por esta vez, y sin que sirva de precedente, pasaremos del dinero y le





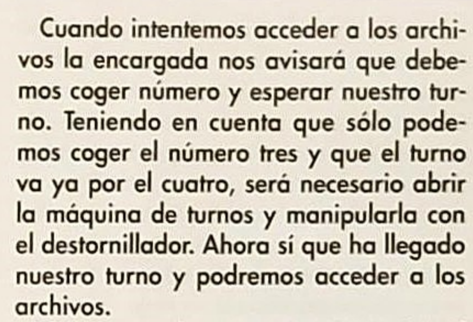


pediremos el equipo necesario para saltar al ciberespacio.

Activando el aparatito que nos lanzó el copiloto, nos teletransportamos de vuelta a nuestra nave y ponemos rumbo a Delta Burksilon V.

Entramos de nuevo al labo del doctor y conectamos el ordenador. Activamos las ciberfunciones e introducimos el ciberjack. Ya estamos en el ciberespacio.

Ahora debemos seguir el camino hasta llegar a la oficina. Antes de entrar a ésta cogemos el destornillador que hay en el suelo y la tabla.



Cuando intentemos acceder a los archivos la encargada nos avisará que debemos coger número y esperar nuestro turno. Teniendo en cuenta que sólo podemos coger el número tres y que el turno va ya por el cuatro, será necesario abrir la máquina de turnos y manipularla con el destornillador. Ahora sí que ha llegado nuestro turno y podremos acceder a los archivos.

El único nombre que tenemos es Nigel Rancid. Buscamos la R y abrimos el archivador, pero no llegamos, por lo que será necesario abrir también los archivadores que componen su diagonal izquierda y subir encima. Cogemos el expediente de Nigel y, al leerlo, descubri-







mos que guarda relación con Sharpei, Beleauxs y ... ¡Stellar!

Cogemos también los expedientes de Stellar, Sharpei y el doctor. Al examinar este último, observamos que está trabajando en el proyecto *Inmortalidad*.

La intriga nos invade el cuerpo y vamos por ese expediente. Parece que el doctor está trabajando en una fórmula para prolongar la vida.

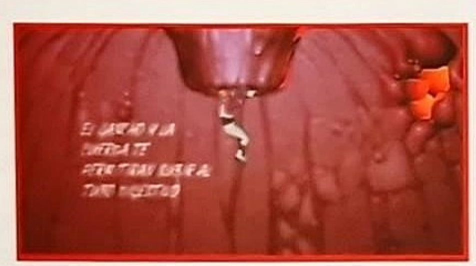
Salimos de los archivos y realizamos una copia de los expedientes con la impresora. Aunque ahora no obtenemos nada, las copias aparecerán cuando nos desconectemos del ciberespacio. Para hacer esto debemos regresar por donde vinimos.

Al salir tomamos las copias de los expedientes y se las mostramos al doctor. Ante la presión, Beleauxs confiesa todo el plan de Sharpei: apoderarse del cuerpo de Stellar, implantar su mente en ella y conseguir así vivir más tiempo. Apelando a sus sentimientos conseguimos que el doctor nos ayude.

CONOCIENDO MEJOR A STELLAR

El plan de "doc" para salvar a Stellar consiste en reducir a Roger y la nave a un tamaño tal que se pueda desplazar por dentro del organismo de Stellar, encontrar a Sharpei y detenerla.

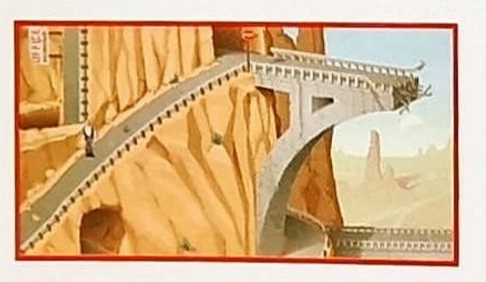




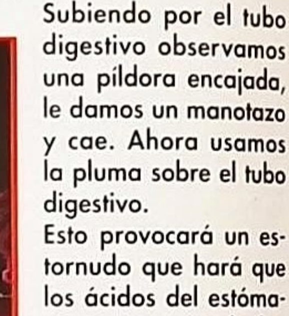


Una vez inyectados, nuestra primera parada es el estómago. Utilizando el CD que ha preparado Beleauxs para el SP Card, localizamos nanorobots en el estómago y en el cerebro. Debido a una placa abierta en el fuselaje, el material que compone el tanque tres de combustible se ha acabado. Debemos reponerlo para continuar nuestro recorrido hasta el cerebro. Nos ponemos el traje y cogemos el casco, pero este no necesitamos ponérnoslo. Al salir podemos ver que unos capilares y unos alvéolos se han pegado a la nave.





Descendemos al interior del estómago y observamos que la salida está custodiada por unos cuantos nanorobots. En la pared de la derecha vemos una cuerda verde y un hierro, que combinados constituirán un accesorio muy útil de escalada. En el suelo podemos recoger un caramelo y una pluma. Si subimos por la pared y usamos el gancho en el tubo de la bóveda, conseguiremos que la cuerda quede colgando desde el techo hasta el suelo y podremos escalar por ella hacia el tubo digestivo.



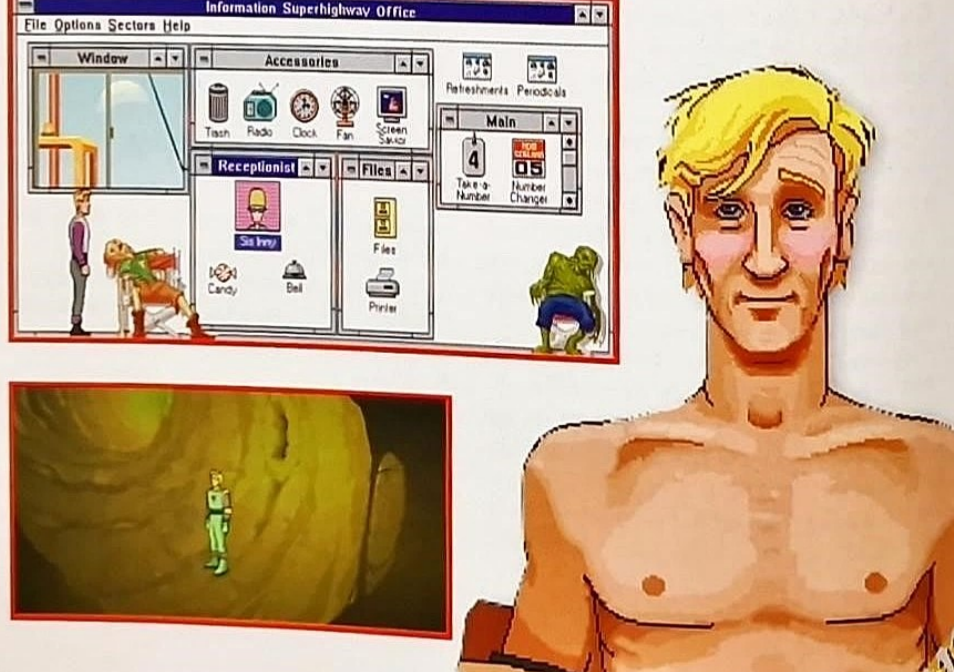
Subiendo por el tubo digestivo observamos una píldora encajada, le damos un manotazo y cae. Ahora usamos la pluma sobre el tubo digestivo.

Esto provocará un estornudo que hará que los ácidos del estómago se ocupen de los nanorobots.

Ya tenemos el camino libre. Bajamos de nuevo al estómago y tomamos la salida que ocupaban los nanorobots.

Continuamos caminando hasta llegar al agujero en la pared, nos metemos por él y cuando lleguemos a la bifurcación escogemos el camino de arriba.

Siguiendo este camino llegamos a la piscina de bilis. Manipulamos los capila-



res, para que formen una especie de manguera y se la conectamos al bombeador (el cacharro amarillo).

Usamos esto sobre la piscina y veremos cómo Roger comienza a llenar su casco con ese líquido azul. Cuando salgamos de aquí y empecemos a caminar, una roca nos perseguirá. Afortunadamente el camino se estrecha y queda encajada, formándose una montañita de piedras que serán de ayuda en un futuro muy, muy cercano.

Ahora tendremos que volver al estómago para derramar el contenido del casco sobre la píldora.

Hacemos el mismo recorrido que antes, pero esta vez tomamos el camino de abajo al llegar a la bifurcación. El camino está obstruido por la grasa.

Haciendo uso de nuestra prodigiosa memoria, recordamos algo que habíamos leído acerca de cómo limpiar las arterias por medio de globos. Situamos los alvéolos en la pequeña apertura y lo inflamos.

Cuando los alvéolos estallen, abrirán suficiente camino como para poder pasar a la siguiente cavidad. En ésta utilizaremos el casco sobre alguno de los montículos, para llenarlo con el líquido verde que baña la zona.

De nuevo rociaremos la píldora con este líquido, generando una reacción química que dividirá la cápsula en bolitas que tenemos que recoger. Volvemos a hacer el mismo recorrido, pero esta vez no nos metemos en el agujero de la pared, sino que bajamos hasta la zona donde está el gusano. Lanzando las bolitas anteriores sobre el gusano, conseguiremos dejarlo en estado adecuado para que Roger pueda cabalgarlo.

En el colon conseguiremos un trozo de uña, una pieza de un clip y un trozo de plata. Ahora hemos de volver a montar el gusano y regresar a la nave. Colocando la plata en la lanzadera, estaremos en disposición de navegar hasta el cerebro.

EL ASALTO FINAL

Cuando aterricemos en el cerebro y salgamos de la nave, debemos utilizar la uña sobre el puente, para hacer unos cortes que permitan a Roger bajar. Caminando hacia la izquierda encontraremos una zanja, que hemos de saltar. Continuamos caminado hasta llegar a los robots. Nosotros somos muy débiles y ellos están fuertemente armados, así que deberemos utilizar nuestro ingenio una vez más. Nos situamos en el fondo de la pantalla y lanzamos una piedra a uno de los robots, que creerá que ha sido el otro. Después lanzamos otra piedra al segundo de los robots y luego repetimos con el primero. De esta forma conseguimos que se enzarcen en una pelea, en la que caerán los dos.

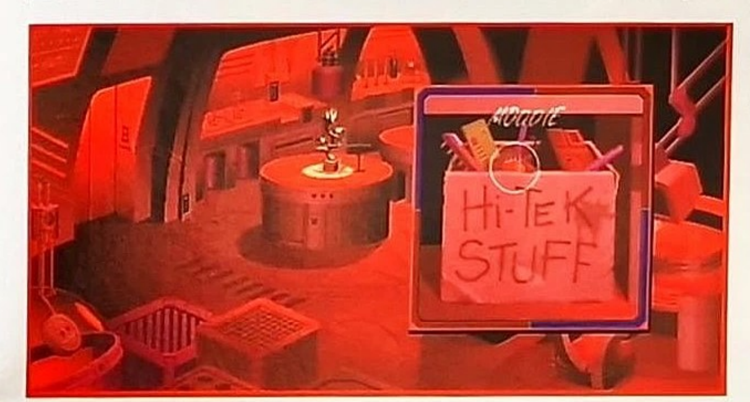
Montamos en el ascensor y llegamos a una zona en la que se vislumbra un poco de luz, pero la apertura es muy estrecha para que Roger pueda pasar. Tomamos de nuevo el ascensor y paramos a la altura del cartelito que señaliza la zona de tos de Stellar. Golpeamos esa zona con el trozo de clip y Stellar toserá, desplazando el amasijo de escombros que impedía nuestra entrada.

Tras deslizarnos por la entrada, caemos rodando por una gran montaña de materia cerebral. Ante nuestros atónitos ojos encontramos un inmenso robot, que no es otro que ¡Sharpei! Está terminando el trabajo que le permitirá apoderarse de Stellar. Con un ágil movimento cogemos el pedazo de clip y lo enrollamos en las terminaciones nerviosas que hay a la derecha, consiguiendo que una gran corriente eléctrica golpee al robot.

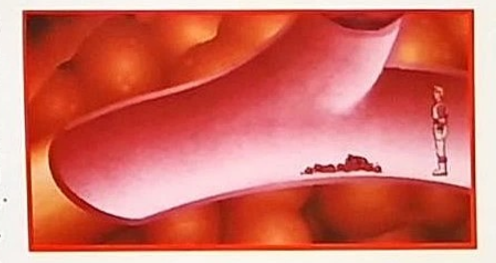
El engendro mecánico cae en la zanja que estaba excavando, pero todavía no se ha acabado. El robot era sólo el caparazón del monstruo, mitad cerebro, mitad pulpo, en que se ha convertido Sharpei. Coge a Roger con sus tentáculos, pero en ese momento recordamos cuál es el alimento del cerebro, el pescado.

Como hace tanto tiempo que lo llevábamos en el bolsillo, el pescado está completamente pasado y cuando se lo coma conseguiremos, al fin, acabar con Sharpei. Nuestro trabajo aquí ha terminado y lo que resta, como podréis imaginar, es historia.

LUIS GALLEGO















ESTRATEGIA

Me gustaría recibir información sobre juegos de estrategia militar, en concreto sobre la II Guerra Mundial. También me interesaría conocer las señas o teléfono de algún club.

JOSE CARLOS NAVARRO
ALBACETE

Respuesta

Poco a poco están apareciendo nuevos juegos de estrategia sobre la II Guerra Mundial. Precisamente, el número pasado comentábamos una recopilación de ellos que es de las mejores que puedes encontrar. Se llama *V for Victory* y la distribuye PROEIN, S.A. En cuanto a un club de tu provincia no sabemos de ninguno, pero en cuanto tengamos información al respecto, te la haremos llegar.

DRAGON LORE

¿Cómo se vuelve al tamaño normal después de visitar al pueblo de las setas?
¿Cómo se tira la palanca en la casa de las ruedas dentadas?

FERNANDO R. FERNANDEZ
PORTUGAL

Respuesta

Para volver a tu tamaño normal, debes utilizar la poción que te dio el enano al matar el escorpión. Debes utilizarla en el mismo lugar donde "encogiste".
En cuanto al mecanismo de la palanca debes añadir al mismo una rueda dentada que encaje con el conjunto. Entonces ya funcionará la maquinaria y podrás continuar con la aventura.

KING QUEST V

He llegado a una playa en la que no puedo empujar una barca que hay en la orilla, ni tampoco hablar con un viejo que hay en una cabaña y que está sordo. ¿Cómo hablo con el viejo? ¿Cómo muevo la barca?

PEDRO J. FERNANDEZ SIMON
ALBACETE

Respuesta

Primero sube al barco. Te darás cuenta de la vía de agua que impide una normal navegación. Para taparla, usa la cera del panal. Pon rumbo unos cuatro estadios al este y luego al sur, donde divisarás una isla. Allí serás atacado por una pandilla de gárgolas con bastante mala uva. Delante de su reina, tal como ocurría con los lobos, utiliza el arpa. Les gustará tanto que se pelearán por el arpa, dejándote solo. Recoge un anzuelo y vuelve a la playa donde encontrarás una caracola. Por cierto, tu viejo amigo Cedric está herido, así que hazte cargo de él. Regresa al barco y vuelve a la cabaña del viejo náufrago. Para comunicarte con él, utiliza la caracola. Te será de gran ayuda, pues curará a Cedric y llamará a una sirena que te guiará hasta el Castillo de Mordack.

THE DAGGER OF AMON RA

Estoy en la fiesta del museo *Leyendecker*, he hablado con todos los invitados y he escuchado sus conversaciones y, de repente, se han ido todos de la fiesta. ¿Qué es lo que tengo que hacer ahora?

ANA DELA CAMARA MARTINEZ
MADRID

Respuesta

Una vez que hayas hablado con todos los invitados de la fiesta, entra en la tienda de recuerdos del museo e inspecciona con la lupa la colección de dagas. Todas son reproducciones excepto una. Ante el aviso del vigilante, sal fuera y en la sala de la fiesta coge un vaso. Ahora debes dar una pequeña vuelta por el museo. En la sala del pterodáctilo coge el huevo; en la sala de la Piedra de Rosseta, observa ésta con la lupa y, a continuación, coge el colgante que se encuentra delante de uno de los sarcófagos. Abre el sarcófago y descubrirás el cadáver del doctor Carter. Busca en sus bolsillos una libreta de notas, luego aparecerá una escena automática que te conducirá al siguiente acto del juego.

ESCRIBENOS A:
OK PC CORREO
C/ Alberto Alcocer, 5 - 1º dcha.
28036 MADRID

OK PC Hits

Ranking

Nuestros Elegidos del mes

1



CONGO
(Viacom/CIC)
Una fiel adaptación de la película que te transportará a las minas de diamantes más peligrosas para los hombres.

2



IN THE 1ST DEGREE
(Broderbund/Electronic Arts)
Los adictos a las películas de juicios tienen en este juego una oportunidad incomparable de ser detective y fiscal.

3



TOP GUN
(Spectrum Holob./Proein, S.A.)
Los simuladores de vuelo no podían prescindir de este mítico título de la historia del cine.

4



BERMUDA SYNDROME
(Century Interactive/BMG)
Un piloto de la II Guerra Mundial atraviesa el espacio-tiempo para llegar a una época poblada de dinosaurios.

5



QUEST FOR FAME
(IBM/BMG)
El resurgimiento de la música de Aerosmith es un hecho. Nada mejor para comprobarlo que esta experiencia interactiva.

6



ALIEN ODISSEY
(Argonaut/ERBE)
La última epopeya espacial de Argonaut, unos chicos que saben lo que es la buena fantasía.

7



GRAND PRIX 2
(Microprose/Proein, S.A.)
La Fórmula mágica la forman Microprose y los prototipos más veloces. Mejor combinación imposible.

8



RAYMAN
(Ubi Soft/Ubi Soft)
Un juego de plataformas muy divertido y lleno de color. El PC se convierte en una auténtica máquina recreativa.

9



FRANKENSTEIN
(Interplay/Arcadia)
La historia a través de los ojos del monstruo. Una espeluznante aventura en un mundo de terror gótico.

10



SPEED HASTE
(Noria Works/Friendware)
Software español lanzado al mercado internacional. Un juego de carreras lleno de emoción y pasión por este deporte.



Contenido del CD-ROM

INSTALACION DEL CD-ROM

Para instalar el CD-ROM que regalamos con este número de la revista *OK PC*, sigue los siguientes pasos:

- Si tienes instalado Windows 95 aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM una ventana con el icono del CD-ROM de la revista y un mensaje indicando que se ha creado el grupo OK PC. Pulsa sobre el botón aceptar y luego pulsa dos veces sobre el icono del CD-ROM de OK PC.

- Ejecuta Windows.

- Desde el Administrador de Programas, abre el menú Archivo, pulsando sobre la palabra Archivo con el cursor del ratón.

- Selecciona la opción Ejecutar y escribe en la ventana que aparecerá a continuación: "D:\OKPC", sin las comillas. Si tu unidad de CD-ROM no es la D:, cambia esta letra por la que corresponda a tu ordenador. Pulsa sobre el icono Aceptar y se instalará el programa que gestiona el CD-ROM. Luego pulsa dos veces sobre el nuevo icono que aparecerá para ver el contenido del CD-ROM. El nuevo icono se situará en la ventana OKPC del Administrador de Programas; si no existe, se creará un nuevo grupo. En futuras ocasiones puedes utilizar directamente este icono, ahorrándote tener que instalarlo cada mes, ya que el programa no instala nada en el disco duro, todo se realiza desde el propio CD-ROM.

RESOLUCION DE PROBLEMAS

En el caso de que tuvieses algún problema de instalación bajo Windows, sal al intérprete de comandos de MS-DOS (generalmente C:\) y sitúate en el directorio raíz de tu CD-ROM (generalmente D:\). Desde ahí, ejecuta OKPCSOL.BAT y sigue las instrucciones que aparecerán en tu pantalla. Luego instala el CD-ROM como se te indica en las instrucciones anteriores.

La diversidad de equipos y configuraciones existentes en el mercado hacen muy difícil definir un estándar que valga para todos los equipos. Si en el programa de Windows se enciende el botón de Ejecutar y no consigues que funcione la demo, ten en cuenta lo siguiente:

- Debes tener suficiente memoria libre del tipo que sea requerida. Si el sistema operativo tiene menos de 580 Kb (593.920 bytes) libres, tendrás muchos problemas de memoria. Si quieres liberar más memoria, sal de Windows y ejecuta el programa bajo MS-DOS. Ten cuidado, los equipos que vienen con el sistema operativo y Windows preinstalados sólo suelen estar optimizados para utilizar memoria extendida XMS.
- En caso de que el juego te funcione excesivamente lento, sal de Windows y ejecútalo bajo MS-DOS. Windows ralentiza mucho la ejecución de programas diseñados para MS-DOS.
- No ejecutes NUNCA un programa bajo Windows si no estás seguro de que puede funcionar bajo este entorno. El mal uso de Windows puede ocasionar pérdidas irrecuperables de información.
- Si tu problema es que los efectos sonoros no se oyen por tu tarjeta de sonido, sino por el altavoz del PC, prueba a ejecutar el programa bajo MS-DOS.
- La mayoría de los programas del CD-ROM están configurados para utilizar Sound Blaster con dirección 220, interrupción 7 y DMA 1. En algunos casos se obliga a tener esta configuración, pero en la mayoría de las ocasiones puedes copiar el juego al disco duro y luego cambiar la configuración de sonido. Para hacer esto busca un archivo con el nombre INSTALL, SETUP, CONFIG, SOUND o algo similar y ejecútalo.
- Muchos programas shareware necesitan las librerías VBRUN100.DLL, VBRUN200.DLL o VBRUN300.DLL para poder ejecutarse. Para que no tengáis ningún problema en localizarlas, las hemos agrupado en un directorio que sale del directorio raíz llamado VBRUN.DLL. Si quieres que Windows esté siempre preparado con estas librerías activas no tienes más que copiarlas desde el CD-ROM a los directorios C:\WINDOWS y C:\WINDOWS\SYSTEM.
- Si se obtiene el mensaje de error "One or more Visual Basic are running", deberás ejecutar el programa Windows desde el Administrador de Archivos. Esto es debido a que nuestro menú de arranque de programas del CD-ROM está programado en dicho lenguaje.
- Si una demo escrita en Visual Basic te da el error de que falta un archivo con extensión VBX, no tienes más que buscar dicho archivo en nuestro directorio OKPC y copiarla a los directorios WINDOWS y WINDOWS\SYSTEM de tu disco duro.
- Muchos programas shareware necesitan que tengas cargado el controlador ANSI.SYS para funcionar correctamente. Para instalar dicho controlador añade la línea DEVICE=C:\DOS\ANSI.SYS a tu archivo CONFIG.SYS.

Para que no tengas problemas, hemos incluido en el programa de este CD-ROM los pasos necesarios que hay que dar si quieres ejecutar un programa bajo MS-DOS.

Si copias un programa al disco duro, se te creará un directorio llamado OKPCCDxx, donde "xx" es el número de CD-ROM publicado junto con la revista. De ese subdirectorio saldrá a su vez otro subdirectorio por cada juego que hayas copiado al disco duro.

VIDEO FOR WINDOWS

Según el ratio de compresión que se utilice para digitalizar los vídeos de los CD-ROM, puede ser necesario una versión más o menos actualizada de *Video for Windows*. En caso de que se detecte alguna anomalía en la reproducción de los archivos de vídeo (*.AVI) se deberá actualizar la versión instalada por la 1.1d; si ésta aún diese problemas, hay que instalar la versión 1.1e. El sistema operativo Windows 95 carece de estos problemas, ya que utiliza directamente las últimas versiones de *Video for Windows*.

MANEJO DEL PROGRAMA WINDOWS

Una vez instalado el programa de menú del CD-ROM se te ofrecerán las siguientes opciones:

- **Ejecutar:** Ejecuta un programa del CD-ROM bajo Windows.
- **Instalar:** Ejecuta un programa de instalación especial para un juego en particular. Para jugar con el programa será necesario seguir las instrucciones que aparecerán en pantalla.
- **Copiar:** Crea un duplicado del juego en el disco duro seleccionado, para que después pueda ser ejecutado sin necesidad de tener el CD-ROM en la unidad lectora.
- **Info:** Si en la pantalla de presentación pulsas sobre el icono Info, podrás ver un breve resumen de consejos para la ejecución del CD-ROM.

En la parte inferior de la pantalla principal se te indica el subdirectorio del CD-ROM, así como el nombre del ejecutable al que hace referencia el navegador del CD-ROM. Si por ejemplo, se te indica \PACKMAN\PACK.EXE es que el programa se encuentra en el directorio \PACKMAN de tu CD-ROM y hay que ejecutar el programa PACK.EXE para comenzar con la demo. Esta información está repetida en las siguientes páginas para mayor comodidad.

DEMOS PRINCIPALES

DR. DRAGO´S MADCAP CHASE

Windows 3.1 o superior, 8 Mb de RAM, 486 o superior.

● La carrera más loca está a punto de comenzar, los buenos irán a toda pastilla hacia el objetivo que es llegar a la meta, pero los marrulleros pondrán trampas e intentarán sabotear a sus enemigos. Esta demo jugable te pone a prueba en este simpático juego de tablero de carreras que mucho nos recuerda a los famosos dibujos animados *Los autos locos*.

SPEED HASTE

486 o superior, 4 Mb de RAM, disco duro necesario, tarjeta de sonido opcional.

● Ponte a los mandos del mejor juego de carreras que nunca hayas visto con la posibilidad de elegir entre dos modelos diferentes de vehículos en esta versión shareware. La demo cuenta con dos circuitos del total de ocho que contiene el juego registrado. Anímate y compite con este estupendo juego en las carreras más excitantes que te puedas imaginar.

ALBION

386 o superior, *Video for Windows* 1.1d o superior.

● *Albion* es uno de los últimos proyectos que la compañía Blue Byte tiene en su lista de lanzamientos para dentro de muy pocos meses. Este juego de rol, te ofrece un universo lleno de misterios y peligros con una perspectiva que cambiará en función de que fase del juego estemos viviendo.

ARCHIMEDEAN D.

486 o superior, *Video for Windows* 1.1d o superior.

● *The Archimidean Dinasty* es una nueva aventura-simulación que nos traslada a un mundo futurista bajo las peligorsas aguas del océano. La guerra entre dos naciones submarinas está a la orden del día y la diferencia con otras guerras mundiales salta a la vista, como podrás apreciar en este estupendo vídeo.

CHEWY ESC

386 o superior, *Video for Windows* 1.1d o superior.

● Chewy es un nuevo héroe de dibujos animados que nace en el mundo del videojuego para retar a los más intrepidos. El objetivo de *Chewy* es escapar del loco planeta F5 que está lleno de divertidos enemigos. Este vídeo te muestra lo mejor de esta aventura que está a punto de salir de las manos de Blue Byte.

SETTLER 2

386 o superior, *Video for Windows* 1.1d o superior.

● Un nuevo reto para los amantes de los juegos de estrategia está naciendo para PC, su nombre es *Settler 2* y es una mezcla de lo mejor que tenían los famosos juegos *Colonization* y *Populous* en un sólo producto. La colonización de nuevos mundos está servida al más puro estilo del siglo XV. Este video te muestra las mejores escenas del juego que estoy seguro que todos esperamos con impaciencia.

SHADOW OF THE EMPIRE

386 o superior, *Video for Windows* 1.1d.

● La tercera parte del superjuego de estrategia *Battle Isle* toma vida con este magnífico video que te muestra algunas de las mejores secuencias del juego con una música supercañera de fondo. *Battle Isle 3* ofrecerá numerosas novedades como: nuevos prototipos militares, combate 3D mejorado, diseño para Windows 32 bits, 2 CD-ROM, vídeos, etc.

DUKE NUKEM 3D

486 o superior, Video for Windows 1.1d o superior.

● Vídeo promocional que muestra las primeras escenas de este magnífico arcade 3D, que tanto está dando que hablar en los últimos meses. Las armas son de lo más cruel, como podréis apreciar en el vídeo, y hay algunas sorpresas, como armas que transforman en enanos a tus enemigos. Todo apunta a que *Duke Nukem 3D* le va a poner las cosas muy difíciles a juegos tan divertidos y apasionantes como *Doom 2* o *Rise of the Triad*.

NEED FOR SPEED

486 o superior, 8 Mb de RAM, VGA/SVGA.

● Una de las carreras más excitantes te está esperando. Ponte a los mandos de los mejores deportivos del mercado y conduce a las mayores velocidades que te puedas imaginar. Compite por red, módem o cable serie y sé el mejor llegando el primero.

SHAREWARE MS-DOS

Black Jack

● Juego de blackjack bastante adictivo, dado el alto grado de información que ofrece al jugador. Contiene desde una calculadora para adjudicar las cantidades de dinero de los jugadores cuyo número has elegido previamente, hasta un panel con las estadísticas de más de una cincuentena de jugadas realizadas a lo largo de las partidas, pasando por un menú necesario para realizar las diferentes jugadas, que incorpora una opción de ayuda constante que puedes activar o desactivar.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio dos\varios\bjac y ejecuta el programa BJAC.EXE.

BlackStar - Agent of Justice

● Se trata de una aventura gráfica en la cual encarnas a un agente de la justicia encargado de descubrir una serie de misteriosos asesinatos. Esas muertes se están produciendo diariamente en la calle. Todos los indicios apuntan hacia una característica muy peculiar del asesino: no existe móvil alguno, salvo que al hecho de matar por placer pueda considerársele móvil de un asesinato. La diversión, a la hora de matar, sólo puede encontrarse arraigada en las profundidades de la mente perversa de un sicópata.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio DOS\ADVENTUR\BLAKSTAR y ejecuta el programa BLAKSTAR.EXE.

BreakOut

● Juego rompeladrillos donde has de conseguir eliminar todos los bloques de la pantalla con la ayuda de una pelota y sus rebotes. Debes tener un cuidado especial con los ángulos a la hora de botar la pelota, ya que en algunas ocasiones se atasca porque no están muy logrados. Por otra parte, las partidas son bastante rápidas, debido principalmente a la proximidad de la pared al suelo donde está situada tu paleta: eso hace que tengas menos tiempo para reaccionar en los rebotes. Aún así, no deja de tener el atractivo de la simplicidad que a veces nos engancha tanto al jugar.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio DOS\VARIOS\BREAKOUT y ejecuta el programa BREAKOUT.EXE.

Ms. Pacman

● En esta nueva versión del viejo y querido come-cocos, la mujer de Pacman ha de conseguir comerse todos los puntos de la pantalla. Como podrás comprobar, sólo hace falta un poco de pericia para llevar el éxito a su misión. El programa cuenta con un menú que te permite ajustar el nivel de dificultad, el número de jugadores, ver las diferentes puntuaciones, los laberintos, la música, elegir teclado, ratón o joystick y otras muchas opciones. El modo fácil va muy despacio y es aconsejable para aquellos que padecen del corazón, pues te da tiempo hasta a tomarte una caña mientras se mueve Ms. Pacman. Los modos más complicados y sus distintas conficuraciones en los laberintos, son aconsejables para aquellos a quienes les guste la diversión, sobre todo teniendo en cuenta que puedes ajustar la velocidad de Ms. Pacman de 0 (más rápida) a 1.000 (más lenta). Pasarás un buen rato con él.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio DOS\ARCADE\CHAMP y ejecuta el programa MSPACLT.EXE.

Diggers 1.0

● Unos simpáticos ratones deben excavar la mina elegida dentro de una de las regiones del país en que se desarrolla el juego, para encontrar todas la piedras preciosas y oro que les sea posible. El anciano te informará de todo lo que necesites y un manual, que se encuentra encima de su mesa, junto al escritorio, explicará cualquier duda que tengas al respecto... si sabes inglés. Hay una tienda donde podrás comprar artilugios y un banco con el cual podrás operar. Deberás aprender a utilizar los iconos de teletransporte, vuelta a casa, cavar, buscar, etc. y deberás hechar de vez en cuando un ojo al inventario para ver cuánta riqueza llevas acumulada. Sé bueno y no fatigues mucho a los pobres ratoncillos.
Para instalarlo debes ir al directorio DOS\ADVENTUR\DIGGERS y ejecutar el programa INSTALL.EXE.

Dragons Bean: Mah jongg II 1.0

● Excelente versión en VGA del famoso juego *MahJongg*. Como sabes, debes pulsar encima de dos fichas iguales o cuyos motivos sean del mismo tema en la ilustración que cada una lleva, para hacerlas desaparecer. Conforme vayas eliminando fichas, irán apareciendo las que se ocultaban debajo y tendrás nuevas pistas para seguir eliminando caracteres. Ten cuidado a la hora de mover porque tienes limitado el número de jugadas, por lo tanto elige bien. Debes terminar sin ninguna ficha encima del tablero de juego. Puede parecer sencillo a primera vista, pero una vez que comienzas a jugar, no es nada fácil.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio DOS\VARIOS\DRAGON y ejecuta el programa DRAGON.EXE.

Gold Mine

● Con *Gold Mine*, Astro Computing nos presenta una versión de juego pa-



recida al buscaminas para Windows. El problema se plantea al intentar encontrar las minas ocultas en el tablero de juego a partir de determinadas deducciones matemáticas a través de los números. El programa se presenta con un menú mediante el cual puedes alterar el número de minas, el tamaño del tablero, etc., ajustando el juego a tus posibilidades. A título personal, he de confesar que soy un desastre: no dejo mina con cabeza.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio DOS\VARIOS\GOLDMINE y ejecuta el programa GOLDMINE.EXE.

Hurl

● Juego en 3D con un estilo de movimiento a través de los decorados similar al archiconocido *Doom*, cuya dificultad estriba en que tienes que salir ileso de la pocilga en la cual vives. Encontrarás diversos obstáculos, entre ellos amigos que no te dejarán marchar tan fácilmente, pero al menos debes intentarlo. Además, tendrás que usar objetos tales como llaves para abrir candados y puertas; necesitarás alimentos, jabón, etc. Existen máquinas expendedoras mediante las cuales podrás adquirir estos elementos por un módico precio... Si el decorado te agobia un poco, existe una tecla mediante la cual puedes simplificar la imagen y quedarte con lo esencial para poder seguir jugando.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio DOS\ARCADE\HURL y ejecuta el programa HURL.EXE.

Sinaria

● Es el típico juego de plataformas que engancha bastante en cuanto juegas con él por vez primera. Aunque de apariencia divertida, no por ello deja de ser un juego bastante difícil donde deberás evitar los peligros que se te presentarán a lo largo y ancho de una especie de mundo subterráneo lleno de trampas. A veces deberás actuar, pero eso es tan importante como no hacer nada otras o evitar situaciones comprometidas. Dos cosas más: la primera es que se trata de una presentación defectuosa, por lo que debes pulsar Escape nada más comenzar, pero el juego está bien. La segunda es que, para averiguar las funciones del teclado, debes pulsar F1 dentro del juego.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio DOS\ARCADE\SINARIA y ejecuta el programa SINARIA.EXE.

Trugg

● Se trata de un juego de inteligencia con el cual vas a convertirte en un gran estratega. Debes conseguir recoger todas las tuercas que veas dentro de la pantalla de juego. Para ello, deberás utilizar de forma astuta las bombas que aparecen en el decorado, así como sus piedras. Con estas últimas debes tener cuidado porque caen en cuanto limpias lo que tienen debajo. También te advierto a cerca de los explosivos: destruyen todo lo que entra en su radio de acción. Dentro del juego tienes unas líneas orientativas acerca de cómo llevar a cabo tus planes sobre las cuatro zonas diferentes con más de ochenta desafíos.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio DOS\ARCADE\TRUGG y ejecuta el programa TRUGG.EXE.

Wibbles II 1.0

● Excelente versión del famoso juego de la serpiente: en éste tienes que ir comiendo los insectos (mariquitas) hasta acabar con ellos. A medida que te los vayas comiendo, la serpiente crecerá cada vez más, pero no puedes quedarte atrapado con tu propia cola. Ahí reside la dificultad, ya que durante el juego, tendrás que volver muchas veces sobre tus pasos y puedes llegar a hacerte un lío. Para dos o más jugadores.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio DOS\ARCADE\WIB2 y ejecuta el programa WIB2.EXE.

World War 2 in Europe v1.07

● Juego de estrategia basado en la II Guerra Mundial, con unos detallados mapas de la situación histórica real. Una verdadera lucha por el poder que se dilucidará en este asombroso juego de estrategia. Su mecánica es muy simple, pero lo que cuenta es cómo, cuándo y hacia dónde mover tus fuerzas.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio DOS\VARIOS\WW2 y ejecuta el programa GO.BAT.

Fire & Ice

● Tienes que guiar al coyote a través de paisajes de hielo, ciudades perdidas, selvas tropicales... sorteando los peligros que encierran los seis continentes hasta que pueda llegar a su casa. Debes evitar los seres vivos hostiles, puesto que pueden acabar contigo al más mínimo roce, pero tambien es cierto que se encuentran diseminadas monedas y otros tesoros que no debes dejar en la pantalla.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio DOS\ARCADE\FIRE y ejecuta el programa FIRE.EXE.

Cosmos Comic Adventur

● Juego típico arcade con plataformas. El protagonista es un extraterrestre y ha de conseguir salir del planeta. Los diferentes niveles de que consta, se van complicando a medida que avanzas. Así, por ejemplo, en el nivel cuatro, que se desarrolla en las profundidades de un bosque tormentoso, debes desplazarte lo más cerca que puedas de las copas de los árboles. El nivel seis está concebido dentro de unas cavernas de hielo, pero es que el hielo resbala de verdad, así que debes calcular el empuje de la inercia. Otros niveles se desarrollan en caída libre todo el tiempo... En fin, variedad no falta.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio DOS\ARCADE\COSMO y ejecuta el programa COSMO1.EXE..

World Atlas History Trivia

● Juego de preguntas y respuestas parecido al *Trivial Pursuit*, donde puedes elegir entre todas las épocas de la historia del arte, desde la prehistoria hasta los maestros contemporáneos. Consta de diversos menús y la colocación de las respuestas varía cada vez que formulas la misma pregunta. Pueden llegar a jugar hasta seis jugadores. Se trata de un pasatiempo de inteligencia bastante entretenido, pero no te dejes engañar porque las preguntas que formula no tienen misericordia para con los ignorantes. Sé consciente del alcance de tus conocimientos si no quieres hacer el "paria" delante de todos. Aún así, siempre puedes mirar.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio DOS\VARIOS\ART y ejecuta el programa GO.BAT.

Blind Justice

● Juego del tipo rol muy parecido a la serie *Ultima* en el que has de conseguir salvar al pueblo de las amenazas que le oprimen. Es un poco sangriento y la acción se desarrolla en una especie de laberinto en tres dimensiones. Esta vez, R. A. W. Entertainment nos ofrece solamente una version demo del juego. Es aconsejable para mentes "un poco" perversas.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio DOS\ADVENTUR\BLIND y ejecuta el programa JUSTICE.BAT.

Zone Raiders Demo 1.14s

● Juego futurista donde deberás conducir un coche cuya tabla de mandos se encuentra repleta de información. El vehículo va armado hasta los dientes: lo reconocerás porque en el parabrisas aparecerá una cruz verde, que se pone roja cuando debes disparar a alguno de los enemigos que te han encomendado eliminar. Según vas jugando, las misiones varían en sus entornos y objetivos, pero en esencia siempre son las mismas.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio DOS\ARCADE\RAID y ejecuta el programa INSTALL.EXE.

Ufo 1.05

● Juego de cartas en el que gana quien tiene la carta igual a la mostrada en la mesa. Pueden participar hasta cuatro jugadores y existen modos para dar cartas de forma automática, partidas a dos, tres o cuatro, ver puntuaciones, etc. Juego divertido y bastante adictivo para los amantes de estas cosas.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio DOS\VARIOS\UFO y ejecuta el programa UFO.EXE.

Greed

● Juego del tipo *Doom* en el que puedes elegir el personaje y adentrarte en la ciudad para eliminar a la banda de malhechores que atormenta a la galaxia.
Después de copiar, entra en el directorio seleccionado y ejecuta el programa GREED.EXE.

Incinerator v1.0

● Juego de inteligencia en el que aparecen diversos cubos de basura dentro de unas habitaciones con forma de laberinto. Debes colocar los cubos de la basura en su lugar correspondiente para poder incinerarlos y así pasar al nivel siguiente. Este juego es muy dado a atrapar al incinerador entre los cubos, por lo tanto, debes estudiar tus movimientos antes de ejecutarlos.
Ve al CD-ROM, entra en el directorio DOS\VARIOS\INC y ejecuta el programa INC.EXE.

Cyber Bykes

● Juego vectorial en 3D. El desafío consiste en llevar una moto con la cual deberás enfrentarte a otras motos enemigas luchando ambos bandos hasta la aniquilación en una carrera sin fin. Puedes configurar la partida y hasta tienes la posibilidad de jugar a través del módem. El juego es bastante simple en sus gráficos, pero es que tampoco necesitas mucho más. Son vistas esquemáticas de todas las cosas que constituyen el juego.
Ve al directorio de donde lo copiaste y ejecuta el programa CYBER.EXE.

FX Fighter

● Excelente juego de lucha al mas puro estilo *Virtua Fighter*.
Ve al directorio de donde lo hayas copiado y ejecuta el programa FIGHT.EXE.

Hi-Octane
Juego en 3D que se desarrolla dentro del circuito de carreras más espectacular del universo. Participarás en una competición de coches muy especial tanto por los vehículos que podrás conducir como por su finalidad. Se trata de una batalla a muerte. Con la versión shareware de este excelente juego tendrás muchos ratos de diversion. ¿Qué no podrás hacer con el juego original? La verdad es que podrías perderte un verdadero despliegue tecnológico. Ve al CD-ROM, entra en el directorio DOS\ARCADE\HIOCTANE y ejecuta el programa HIOCTANE.BAT.

SHAREWARE PARA WINDOWS

Adam & Eve v2.0
Base de datos para la liga de billar de 9 bolas *Adam & Eva*. Esta versión shareware no está "recortada" por ningún sitio. Tiene incluso las opciones para poder imprimir los resultados. Tampoco hay mucho más que decir, puesto que las necesidades de cada uno obtendrán mayor o menor provecho de la base. Así pues, que cada un juzgue usándola. ¡Ah! tienes que saber inglés.
Lleva instalador propio. Desde el Administrador de Archivos o *Explorer* (Windows 95) ejecuta SETUP.EXE o INSTALL.EXE.

Gazillionaire
Juego futurista de estrategia para Windows donde tu objetivo es ayudar a tu compañía a conectar a un millón de Kubars. Tendrás que comprar y vender, comerciar y trapichear en las más inesperadas condiciones, con los planetas más extraños. Otras seis corporaciones multigalácticas serán tus rivales: unos rivales que no te lo van a poner nada fácil.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

Mush 3.0
Es un juego de aventuras por palabras (de texto) para Windows. Con él, podrás realizar una travesía por el ártico utilizando unos trineos tirados por perros. Aunque esta versión se limita a veinte jugadas, te ofrece una visión de conjunto mediante la cual podrás hacerte una idea de lo que es el juego.
Lleva instalador propio. Desde el Administrador de Archivos o *Explorer* (Windows 95) ejecuta SETUP.EXE o INSTALL.EXE.

Personal Golf Tracker
Personal Golf Tracker es una completa base de datos para Windows 3.1 que te permite estar al día en todo lo que pueda referirse a los torneos mundiales de golf celebrados. Con él podrás utilizar diferentes y potentes herramientas de análisis, estadísticas, marcadores, puntos, etc. No tiene desperdicio y seguro satisfará las exigencias de los más sibaritas.
Lleva instalador propio. Desde el Administrador de Archivos o *Explorer* (Windows 95) ejecuta SETUP.EXE o INSTALL.EXE.

Asteroid
Este juego es una versión en 3D del clásico juego de los asteroides, donde una nave se ve atrapada en una nube de rocas estelares y debe destruirlas para poder pasar al siguiente nivel. El juego ofrece una única perspectiva en tres dimensiones vectoriales con sonido y efectos digitalizados que te divertirán. Es un nuevo punto de vista con el mecanismo del viejo juego: otra resurrección de un fénix que apareció con las primeras máquinas "de marcianitos".
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

Bad Toys v1.0
¿Conocéis un juego llamado *Doom*? Pues si a ese juego le quitas los colores, la música, el tamaño de su visualización, la resolución, la sangre y los bichos tan feos... te queda este sorprendente juego para Windows. Es menos complicado, pero también es más fácil de jugar y las muertes de tus enemigos son... ¡para comértelos! Funciona con el ratón.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

Black Hole v1.1
Una galaxia hostil emite radiaciones mortales directas a la Tierra. ¡Los escudos defensivos se han roto! Tienes que defender la Tierra reconstruyendo la barrera protectora o toda la vida de nuestro planeta será aniquilada. Esto es peor que Mururoa. Este programa es un juego geométrico de astucia y estrategia. Incluye un protector de pantalla.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

TC Robot Bout
Juego arcade para Windows con gráficos muy elementales donde tendrás que luchar contra otro robot controlado por el ordenador antes de que te destruya. Incluye efectos sonoros digitalizados, perspectiva de la lucha 3D y más. Es un juego sencillo pero muy ameno. El único fastidio reside en la pequeñez de la ventana donde acontecen las batallas y los colores tan chillones del suelo.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

Comet Busters! 1.1
Juego de alta velocidad para Windows 3.1. Incluye, entre otras interesantes características, gráficos renderizados, sonido digitalizado, control de teclado y joystick y opciones para juego entre diferentes personas. Posiblemente, uno de los mejores juegos arcade del año. Ya te habrás imaginado que se trata del incomparable "mata rocas" donde la nave atrapada en la tormenta de asteroides debe destruir las piedras que se interponen en su camino dividiéndolas en trocitos hasta hacerlas desaparecer en el espacio. La única variante es que aquí, las rocas pueden ser cualquier cosa: desde trozos planetarios hasta enormes bolas de billar.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

Crawler!
Interesante variante del clásico juego de la Serpiente para Windows. Esta serpiente va comiendo flores mientras trata de esquivar peligrosas pelotas que van rebotando por las paredes que crea al crecer y que tratan de colisionar con su cabeza. También tiene que esquivar trampas venenosas y otros tropiezos. La música es "animadilla" y el juego es bastante rápido. Tendrás que cogerle el "gusanillo".
Lleva instalador propio. Desde el Administrador de Archivos o *Explorer* (Windows 95) ejecuta SETUP.EXE o INSTALL.EXE.

Moraff's WorldNet for Windows 2.2
El mejor lote de juegos para Windows shareware. Esta nueva versión de *Moraff* incluye seis juegos multimedia diferentes que pueden ser jugados por uno o dos jugadores. Incluye soporte para módem. *WorldNet* incluye un *Tetris*, un *Jigsaw* y un *Rompemuros*. También hay dos juegos 3D de mesa y un *Mastermind*. Soporta 16, 256, 65.536 y 16 millones de colores. Para completar el lote, incluye un soporte específico para BBS y un visulizador y convertidor de diferentes formatos gráficos con opciones de rescalar. Imprescindible.
Lleva instalador propio. Desde el Administrador de Archivos o *Explorer* (Windows 95) ejecuta SETUP.EXE o INSTALL.EXE.

Warped for Windows
Juego arcade de acción donde tu misión es destruir a los alienígenas invasores del planeta Venus con tus tres tipos de misiles: direccionables, directos y controlables al vuelo. Incluye opción para dos jugadores. Cada vez que destruyas una nave tienes que esquivar la chatarra que cae y cuando el invasor esté en la tierra, disfruta de lo lindo atropellándolo: se sirve acompañado con un fantástico y sugerente "sonido rompehuesos".
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

Prairie Dog Hunt 2: Judgement Day
Versión renovada y mejorada de este fantástico juego en el que tienes que matar a unos bonitos e indefensos perros de la pradera con tus diferentes armas. Disfruta observando como se retuercen sobre su propia sangre. Nuevo: gráficos mejorados, sonidos mejorados, perros más rápidos, vista panorámica de la zona con radar indicativo de la situación en tiempo real de los perros.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

Second Conflict para windows
Demo del *Second Conflict for Windows*. Se trata de una muestra con las opciones limitadas. El juego trata de una aventura espacial de acción y conquista donde tiene cabida el esfuerzo estratégico. La inteligencia es fundamental. Al estar recortado, no podrás



apreciar casi nada en esta demo, pero está bien para ir haciendo la boca agua. Lleva instalador propio. Desde el Administrador de Archivos o *Explorer* (Windows 95) ejecuta SETUP.EXE o INSTALL.EXE.

SinkSub

● Es un juego arcade de acción donde tendrás que hundir los submarinos enemigos que acosan tu destructor con sus misiles. Las cargas de profundidad necesarias para mancillarlos no son muy rápidas, por lo que tendrás que calcular la velocidad de la carga que has lanzado y cómo se hunde, respecto de la velocidad y profundidad del submarino que intentas aniquilar. Es muy complicado. Tiene un excelente movimiento, sonidos digitalizados y música Midi.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

Smiles

● Juego de mesa cuyas reglas consisten en conectar palabras. En esta versión shareware puedes elegir entre diferentes tipos como antónimos o sinónimos y además tiene una base de datos orientada a diferentes idiomas, entre ellos el español. Puedes seleccionar hasta la longitud de las palabras. Con una presentación impecable, las horas de diversión están aseguradas.
Lleva instalador propio. Desde el Administrador de Archivos o *Explorer* (Windows 95) ejecuta SETUP.EXE O INSTALL.EXE.

Trap Shooting for Windows

● Bonito juego de tiro al plato con unos buenos gráficos de 256 colores y una rápida animación. Incluye sonidos digitalizados y 25 platos por partida. La acción se desarrolla de forma muy rápida y el juego tiene algunos problemas a la hora de cargar, así que, si a la primera no puedes jugarlo, ten un poco de paciencia porque acabarás tirando al plato.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

Vyper

● Versión para Windows del clásico juego de la serpiente. Es uno de los más diversificados, y *Vyper* nos ofrece unos efectos sonoros nuevos con la dificultad añadida de esconder algunas de las flores que debe comer la serpiente dentro de unos laberintos bastante complejos. A la hora de evitar las arañas, debes ser el más mañoso, dado que si las tragas, te envenenarás. El juego tiene opciones para diseñar tus propios entornos con las flores y arañas que quieras entre las paredes y obstáculos que dispongas. ¡Morirás también si te enroscas sobre ti mismo o topas contra la pared!
Lleva instalador propio. Desde el Administrador de Archivos o *Explorer* (Windows 95) ejecuta SETUP.EXE O INSTALL.EXE.

Robot Battle v1.1

● Juego de acción en el que tienes que diseñar las características de tu robot para que sobreviva a los ataques de todos aquellos que le acosan. Deberás tener en cuenta, no sólo las dotes que vas a otorgar a tu creación, sino -y esto es casi más importante- la inteligencia y la capacidad ofensiva, tanto del tuyo como la de los demás. Cuando hayas jugado unas cuantas veces, comenzarás a entender cómo funciona el asunto.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

WOWSpill

● Arcade para Windows en el que tienes que conectar diferentes piezas de una tubería para evitar un derramamiento innecesario de aguan en estos tiempos que vivimos de tremendas sequías. Podrás elegir entre tres tipos de tablero con más o menos cuadrículas. Hay varias piezas distintas para enlazar y puedes hacerlo con cuenta atrás o sin cuenta atrás. Es como un puzzle, con la salvedad de que la imagen final no existe, sino que tú vas creando la cañería.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

The Craps Engine

● Este programa te ayuda a desarrollar estrategias para los juegos de lotería. Lo que no nos dice el programa, es para qué juegos de lotería ayuda a elaborar esa estrategia, porque desde luego, no es lotería española. Siempre me he preguntado por qué la gente se empeña en desarrollar fórmulas loteras. Al hacerlo, están contradiciendo el espíritu mismo de la lotería, que es la suerte por azar...

Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

Home Stretch v2.1

● Este juego es el más real y divertido simulador de carreras de caballos. Puedes conocer las estadísticas de los caballos en sus últimas carreras para hacerte decidir en las apuestas. Buenos gráficos y sonido.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

Ken's Parley for Windows

● Base de datos para llevar más que al día, al minuto o al segundo la NFL: la National Football League de los mismísimos USA. Increíble. Una vez conozcas este juego, sentirás unos impulsos imparables de irte a vivir a los Estados Unidos y ser víctima de algún tipo de racismo, como han dicho los abogados de O. J. Simpson.
Lleva instalador propio. Desde el Administrador de Archivos o *Explorer* (Windows 95) ejecuta SETUP.EXE O INSTALL.EXE.

Lotto Tracker

● Base de datos con opciones estadísticas aplicables a la lotería. Lo más apropiado es que experimentes tú mismo, puesto que no tiene nada de particular: es una herramienta para llevar al día cierta información almacenada.
Lleva instalador propio. Desde el Administrador de Archivos o *Explorer* (Windows 95) ejecuta SETUP.EXE O INSTALL.EXE.

Windows Lotto v1.1

● Base de datos y estadística para lotería. El generador de combinaciones numéricas no es aleatorio sino que tiene presente los resultados anteriores almacenados en memoria para intentar predecir combinaciones ganadoras. Si con este juego no te forras es que no quieres.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

Lucky Lotto # Generator

● Este portento de programa es un generador de combinaciones numéricas aleatorias de 3 o 4 números. Millones de personas en todo el mundo lo estarán usando en estos momentos, pero que yo sepa, ninguna ha sido cubierta de dividendos por este motivo.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

Lotto Simulator by SouthWest Soft.

● Fantástico programa que te permite generar combinaciones numéricas con un exhaustivo análisis anterior que tiene presente su propia base de datos con respecto a los anteriores números ganadores. Recomendado para los veteranos de la lotería y para los que no se atreven a probar suerte.
Lleva instalador propio. Desde el Administrador de Archivos o *Explorer* (Windows 95) ejecuta SETUP.EXE O INSTALL.EXE.

PC Keno for Windows v1.1a

● Este programa es altamente recomendado por su calidad. Es un completo simulador del *Keno* en el que puedes escoger de entre todos los que hay en el mundo. Puedes personalizar la partida, tiene control de los efectos sonoros digitalizados y mucho más.
Lleva instalador propio. Desde el Administrador de Archivos o *Explorer* (Windows 95) ejecuta SETUP.EXE O INSTALL.EXE.

PredMan- Pro Football Edition

● Complejo instrumento que te permitirá poseer una nutrida base de datos y -al mismo tiempo- generar predicciones de los resultados de los torneos de fútbol incluso antes de que empiece la temporada. Es increíble, pero cierto.
Lleva instalador propio. Desde el Administrador de Archivos o *Explorer* (Windows 95) ejecuta SETUP.EXE O INSTALL.EXE.

Professional Video Poker for Windows v1.5a

● ¡Fantástico juego de vídeo-póquer y otros muchos juegos de cartas! Incluye 14 juegos a escoger -entre ellos, el póquer-, animaciones de las cartas, reglas personalizables, sonido digitalizado... Tiene hasta una ranura para introducir dinero, diversos niveles de dificultad, etc. Altamente recomendado para los verdaderos amantes de este antiguo (y a veces, lucrativo) pasatiempo.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

Soccer Scorecard

● Base de datos para poder llevar al día las ligillas de fútbol que te apetezcan.
Lleva instalador propio. Desde el Administrador de Archivos o *Explorer* (Windows 95) ejecuta SETUP.EXE o INSTALL.EXE.

TournaMaster

● Práctica herramienta para poder imprimir y llevar al día los esquemas de futuros torneos con su árbol de eliminatorias. Sirve para varios tipos de deporte si sabes qué información estás manejando.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

Turbo Tourney

● Base de datos para estar al día de los encuentros de baloncesto. Antes de decidirte por cualquiera de estas herramientas para tener disponible de forma efectiva la información que acumulando, te aconsejo los pruebes todos, ya que existen infinidad en este mismo shareware de *OK PC*. Elige cuando te sientas cómodo con alguno.
Lleva instalador propio. Desde el Administrador de Archivos o *Explorer* (Windows 95) ejecuta SETUP.EXE o INSTALL.EXE.

Win$Easy Lottery System for Win

● Otro buen generador de números aleatorios con herramientas de análisis que te permitirán -con un poco de suerte- descubrir la inalcanzable combinación ganadora. Puedo asegurarte que se trata de un verdadero despliegue de medios en un intento por alcanzar lo inalcanzable.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

Win-a-lotto v1.5

● Programa para lotos que contengan combinaciones de seis números. Lleva dos bases de datos de dos tipos de loterías que quedan un poco lejos de aquí: la de Texas y la de Louisiana, pero puedes crearte tu propia base de datos y así el programa tendrá en cuenta lo ganado por otros para que tú puedas seguirles en la racha. Este programa puede generar de golpe de 1 a 9.999 combinaciones posibles. ¿Crees que serán suficientes?
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

Winlotto Pro for Windows

● Otro generador de combinaciones numéricas aleatorias que pueden ser muy útiles.
Lleva instalador propio. Desde el Administrador de Archivos o *Explorer* (Windows 95) ejecuta SETUP.EXE o INSTALL.EXE.

WinBGF2 vol 2

● Este juego te permite a ti y a un amigo jugar con este conjunto de juegos altamente adictivos. Son varios juegos que se pueden jugar a través de una red o mediante un módem. Amigo no sé si tendrás, pero el módem para jugar con él a distancia es insustituible.
Lleva instalador propio. Desde el Administrador de Archivos o *Explorer* (Windows 95) ejecuta SETUP.EXE o INSTALL.EXE.

Boxes v5.0

● Juego de mesa de fichas de colores para Windows. Tu objetivo es ir eliminándolas progresivamente del tablero. Existe un código de colores y una "X" que marca las fichas a diferenciar, pero para enterarte mejor del juego, mira un rato el manual de instrucciones.
Lleva instalador propio. Desde el Administrador de Archivos o *Explorer* (Windows 95) ejecuta SETUP.EXE o INSTALL.EXE.

Clubmate

● Completa base de datos para Windows acerca del juego del ajedrez. Tiene dificultades para cargar, pero creo que podrás ver algo con un poco de tenacidad.
Lleva instalador propio. Desde el Administrador de Archivos o *Explorer* (Windows 95) ejecuta SETUP.EXE o INSTALL.EXE.

Chess Filemate for Windows

● Archivador de partidas de ajedrez en ficheros ASCII. Es bueno para aprender a jugar porque cuando intentes hacer un solitario, el ordenador te irá corrigiendo. Tiene unos buenos gráficos.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

Jixxa Versión 1.1

● Juego del *Jigsaw* para Windows. Es muy adictivo y sus puzzles son imágenes de lo más impresionantes. Es relajante y conmovedor: una maravilla para los tiempos que corren.
Lleva instalador propio. Desde el Administrador de Archivos o *Explorer* (Windows 95) ejecuta SETUP.EXE o INSTALL.EXE.

Mah Jongg for Windows v1.01

● El original juego del *Mah Jongg* para Windows. No es el Taipei sino el juego de orígenes ancestrales del lejano oriente. Difiere un poco del que estamos acostumbrados a jugar. Todos sabemos lo de la leyenda de aquella princesa que fue convertida en dragón por el mago traidor de la corte... (Cf. *OK PC* número 2).
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

Senet

● Juego de mesa basado en el popular recreativo que tiene su origen y fama en Egipto. El objetivo del juego es mover las piezas para poder alejarlas lo máximo posible del origen de la partida. Los gráficos son excelentes y tiene sonido digitalizado.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

Sphejong

● Otro fantástico juego firmado por Moraff's Ware. Es una peculiar versión del *Mahjongg* pero con esferas. La disposición de las mismas, así como sus oscuros colores, hacen que sea bastante difícil la clasificación por parejas, permitiendo un amplio margen a los errores. Existen además otras configuraciones más fáciles, pero recordemos que esto es shareware.
Lleva instalador propio. Desde el Administrador de Archivos o *Explorer* (Windows 95) ejecuta SETUP.EXE o INSTALL.EXE.

Terrace

● Juego de mesa para Windows. Juego de estrategia en el que se usan fichas. Para jugar, debes moverlas hacia la parte inferior del tablero, opuesta a la posición del inicio de la partida. Tanto el tablero como los movimientos de las fichas, te sorprenderán aunque yo lo esté avisando ahora mismo.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

Titris

● Versión del clásico juego del *Tetris* en 3D llamado *Block Out*, pero para Windows. La dificultad se complica porque vemos las piezas desde la parte superior: se observa cómo van cayendo y además tiene tres dimensiones, y no dos como en el clásico. Se trata de una verdadera obra de ingeniería.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

Tic Tac Death

● Nueva versión de la adaptación del *3 en raya* o *Tic-Tac-Toe*, pero con calaveras y huesos. Los sonidos son una pasada y las visiones un poco menos... ¿infantiles quizá?
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

Win-Party

● Recopilación de diferentes juegos para adultos como el *Strip-póquer* o el *Verdad o Mentira*. Son unos juegos un poco picantes, que a más de uno le van a provocar una verdadera indigestión. Con la excusa del póquer o de las preguntitas...
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

Winzle

● Fantástico generador de puzzles que pueden ser de 4 a 2.000 piezas. Simplemente genial.
Se puede ejecutar desde el CD-ROM. Si quieres instalarlo en el disco duro, copia todo el directorio y desde el Administrador de Archivos arrastra el .EXE hacia una ventana del Administrador de Programas.

Contenido del 2º CD-ROM

SOLUCION MULTIMEDIA DE *MYST*

Este mes te ofrecemos la solución multimedia de la aventura para Windows 3.1 *Myst*. En esta solución podrás encontrar vídeos con los fragmentos más complicados del juego para que puedas ver cómo resolverlos sin ningún problema.









Para que no tengáis ninguna dificultad, hemos mantenido el mismo programa navegador que en el otro CD-ROM. Los vídeos, señalados con el símbolo almohadilla, pueden ser visualizados por separado pulsando sobre el botón Ejecutar.

Para dar más facilidades hemos incluido, además de la escrita y tratada en la revista, una solución alternativa al juego en el CD-ROM, explicada de otra forma y que hace referencia a los vídeos para que os sea mucho más fácil sacarle el máximo partido a esta magnífica aventura.









Si sólo te gustan las sorpresas agradables...

¡suscríbete!

Abrir cada mes un nuevo ejemplar de tu revista favorita es siempre un grata sorpresa. Pero ahora, si te suscribes vas a tener otras muchas.
Por ejemplo: te enviamos cada número puntualmente a tu casa. Además puedes pagar tu suscripción de la manera más cómoda para ti.
Y lo más importante:

El Pilot Trackball de Logitech sustituye ventajosamente a los viejos ratones tradicionales. Es más ergonómico y preciso, incluye un software capaz de adaptarlo a sus necesidades y ocupa mucho menos espacio ya que no es preciso desplazarlo por la mesa. Y, naturalmente, es compatible IBM

¡Te regalamos este fantástico ratón de última generación!



Oferta válida únicamente para España

Oferta válida hasta agotar existencias

Deseo suscribirme a la revista **OK-PC** por el periodo de un año y en la modalidad de pago que indico.

NOMBRE ________ **1er. APELLIDO** ________

2º APELLIDO ________

DOMICILIO ________ **NUMERO** ____ **PISO** ____

C. POSTAL ________ **CIUDAD** ________

PROVINCIA ________

EDAD ________ **CIF o NIF** ________ **TELEFONO** ________

PRECIO DE ESTA SUSCRIPCION

11.940 Pta. por un año de suscripción.

12 envíos más el REGALO, incluidos los gastos de envío. La suscripción por un año comprende 12 números.

FORMA DE PAGO

☐ **CONTRA-REEMBOLSO**

☐ **CHEQUE** a nombre de **MULTIPRESS, S.A.** adjunto a este boletín

TARJETA

☐ VISA ☐ 4B ☐ MASTER CARD

☐ CAJA MADRID ☐ TARJETA 6000

Nº ____/____/____/____

Caduca ________ 199____
MES Y AÑO

FIRMA
(imprescindible en pago con tarjeta)

Envíe este cupón a: MULTIPRESS, S.A. Avda. Alberto Alcocer, 5 1° Dcha. 28036 MADRID Tno: 350 52 14 (6 líneas) Fax: 350 60 02